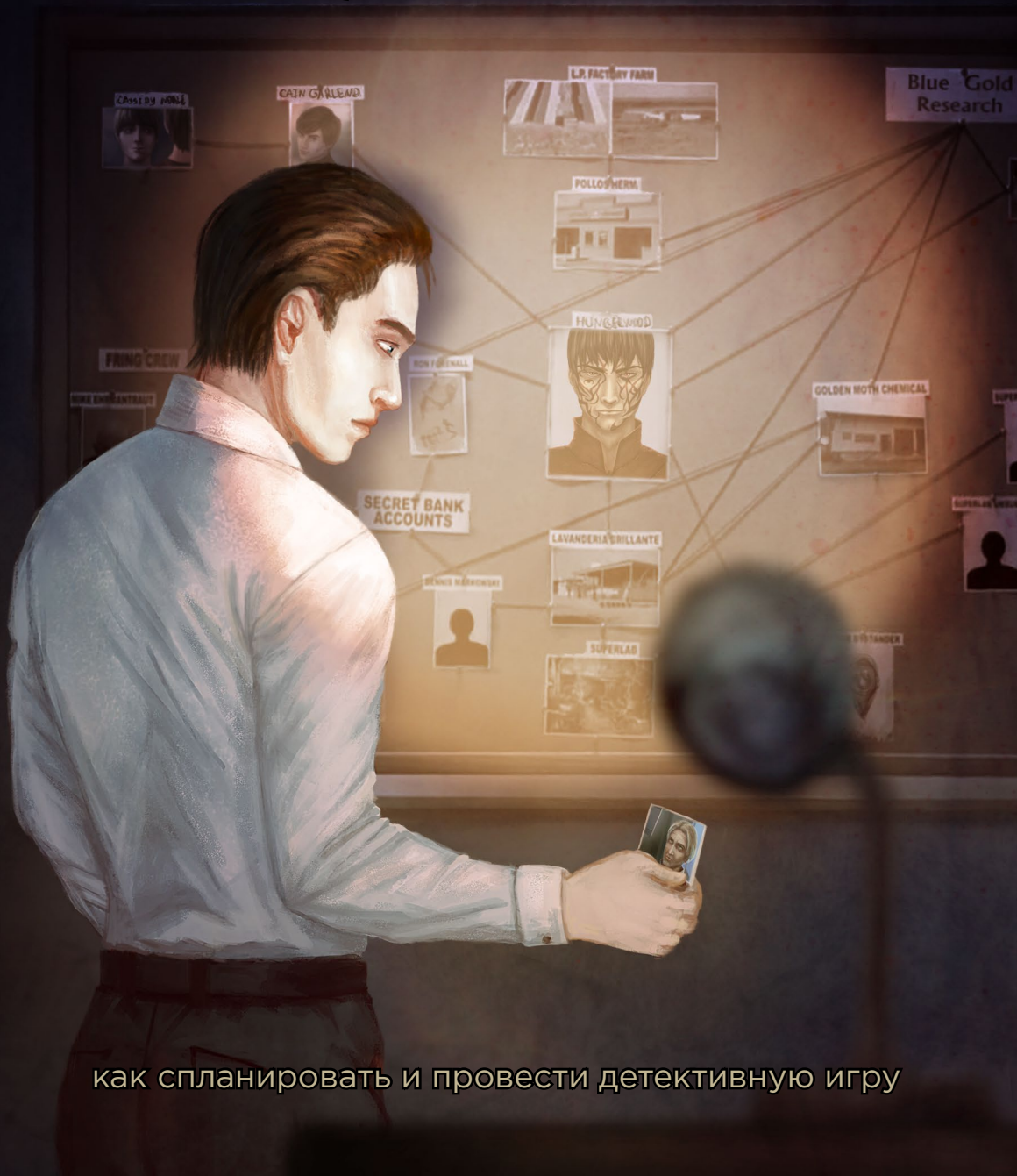


ИДЕАЛЬНОЕ ПРЕСТУПЛЕНИЕ



как спланировать и провести детективную игру

ИДЕАЛЬНОЕ ПРЕСТУПЛЕНИЕ

Автор руководства: Александр Семькин

Иллюстрации: Инк Харкер, Марина Смирнова (обложка)

Вёрстка: Сергей Ровенков

Распространение: Студия 101

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
Что такое детектив?	5
Формы детективных сюжетов	5
Подготовительная работа	12
Сеттинг	12
Образ детектива	13
Тема игры	13
Идеи для игры	14
Мозговой штурм	14
Оракулы и генераторы	15
Источники вдохновения	17
Сюжет преступления	20
Образ антагониста	20
Зловещий план	21
Что на кону?	21
Добавьте деталей	22
Вовлечение в действие	22
Сюжет расследования	24
Структура	24
Сцены	25
Работа с уликами	26
Реакция антагониста	27
Исходы и выборы	28
Дополнительные элементы сюжета	28
Планирование магистрального сюжета	30
Выбор основы	30
Пирамида сюжета	32
Вопрос баланса	34

Планирование детективов закрытого типа	35
Роли подозреваемых	36
Как это использовать во время игры	37
Проблемы метода CLUEDO.....	39
Запись детективных сценариев	40
Вводная часть.....	40
То, что скрыто	41
Сцены и улики.....	42
Проверки и испытания	44
Детали.....	44
Советы ведущему.....	45
Забудьте про свой гениальный план	45
Не превращайте поиск улики в испытание.....	46
Следите за темпом.....	47
Избегайте «шахматного» стиля.....	48
Используйте монтаж.....	49
Как вывести игроков из тупика.....	50
Советы игрокам	53
Слушайте	53
Делайте записи.....	54
Работайте с уликами.....	54
Избегайте пустых предположений.....	55
Говорите с людьми	55
Не стойте на месте	56
Готовьтесь к худшему	57
Используйте карту расследования	57
Заключение: почему одной лишь загадки недостаточно	60

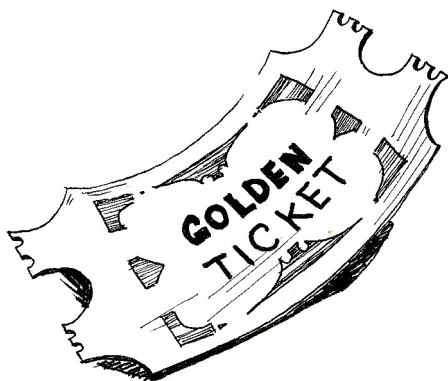
ВВЕДЕНИЕ

Пожалуй, из всего многообразия ролевых игр детективные — самые захватывающие. Нас влекут тайны, а возможность распутать очередную загадку кружит голову. Однако для ведущего этот жанр таит немало подводных камней: сценарии требуют тщательной проработки, игроки упускают из вида важные улики, темп повествования падает, а расследование норовит зайти в тупик.

«Идеальное преступление» — это попытка поделиться опытом, накопленным за годы вождения. На этих страницах я постарался собрать самые распространённые ошибки и самые полезные уроки, которые я из них извлёк. Это руководство не привязано к конкретной игровой механике. Материалы, представленные в нём, универсальны и подойдут для любой детективной игры, которую вы задумали.

«Идеальное преступление» условно можно разбить на три части. Первая посвящена теории — в ней рассказывается о том, что такое детектив и какие направления этого жанра чаще всего встречаются в ролевых играх. Затем мы перейдём к практике. Это самая объёмная часть руководства, и она рассказывает о методике создания приключений — начиная от поиска идей и заканчивая записью сценариев для публикации. Завершают же книгу главы, посвящённые советам и техникам — как для ведущих, так и для игроков.

Если вы хотите лучше разобраться в том, что такое детективные игры и как они работают, я рекомендую читать книгу последовательно, от начала и до конца. Если же вас больше интересует практическая составляющая и вы хотите скорее начать писать сценарии, сразу переходите к разделу «Сюжет преступления» на стр. 20.



Что такое детектив?

Для многих детектив сводится к ограниченному набору узнаваемых образов: эксцентричные гении с трубками, выпивающие сыщики в потрёпанных плащах или викторианские гостиные, тишину которых нарушает вкрадчивое «В этой комнате находится убийца». Однако детектив как явление гораздо шире.

Согласно определению слова, детектив — это всякая история, сюжет которой строится вокруг стремления героев раскрыть обстоятельства некоего происшествия, случившегося в прошлом. Иными словами, наличие преступления не является определяющим жанр фактором. Расследование — вот что делает детектив детективом.

Многие истории, которые вы читали или смотрели, хоть и не позиционируются как детективы, являются ими по сути. Сериал о гениальном докторе, который использует дедуктивный метод для установления болезни пациента — это детектив. История об археологе, который пытается понять, что за катастрофа уничтожила древний город — это детектив. Половина эпизодов сериала об эксцентричном инопланетянине, который решает всевозможные проблемы во времени и пространстве, также имеют детективную основу.

Детектив многолик и разнообразен, и ему найдётся место в любом игро-

вом мире: от вестерна до космооперы. Тем не менее, за долгую историю жанра сформировалось несколько узнаваемых форм детективных историй.

ФОРМЫ ДЕТЕКТИВНЫХ СЮЖЕТОВ

Первый важный выбор, который вам предстоит сделать — определиться с формой детективного сюжета. Это набор договорённостей о том, кем являются жертва и подозреваемые, кто и какими методами ведёт расследование и что стоит на кону. Форма определяет ожидания участников от игры и набор допущений, которые они готовы принять на веру. Кроме того, она помогает ведущему подобрать источники вдохновения для будущих приключений.

Существует немало классификаций, которые делят детектив на поджанры. Приведённая здесь основана на книге GURPS Mysteries — она далеко не самая детальная, зато её легко применить к ролевым играм. Она выделяет четыре основных типа детективных сюжетов: **«уютный»**, **«круто сваренный»**, **полицейская процедурная драма** и **триллер**.

Выбор формы призван помочь вам сориентироваться в том, что окажется уместным или неуместным в игре. Он не должен сковывать вас по рукам и ногам. Если считаете, что уютную тишину викторианской гостиной неплохо бы разбавить звуками стрельбы — действуйте.

«Уютный» детектив

Он же «кресельный» (armchair) или классический английский детектив. Этот поджанр исторически сформировался первым и обрёл узнаваемый облик благодаря книгам Агаты Кристи, Гилберта Честертона и Ричарда Нокса.

Отличительная черта таких сюжетов — «закрытость». Жертва, преступник и весь состав подозреваемых относятся к одной группе людей, которые хорошо знают друг друга. Суть расследования сводится к раскрытию скрытых связей и отношений между ними. Долги, тайные союзы, шантаж, подлог, хищения или борьба за наследство — вот обычные мотивы, стоящие за действиями героев.

«Закрытость» уютных детективов часто подчёркивается ещё и тем, что действие истории разворачивается в замкнутом пространстве: фамильный замок, одинокий остров, тихоокеанский лайнер или поезд дальнего следования. Это исключает возможность того, что преступник — незнакомец, оказавшийся здесь по воле случая.

В уютных детективах сыщиками редко становятся профессиональные полицейские. Чаще всего это талантливые любители, эксцентричные гении или просто те, кто лично связан с жертвой и жаждет справедливости. Как правило, у них нет специальных полномочий и ресурсов, помогающих им в расследовании, однако именно к ним люди обращаются за помощью.

Из всех форм детективных сюжетов уютный меньше всего располагает к экшену. В большинстве произведений этого жанра вообще нет места дракам, погоням или перестрелкам. Всё действие сводится к поиску улик и — в первую очередь — к опросу свидетелей и подозреваемых.

Всё это делает классический английский детектив весьма непростым жанром для ролевых игр. Ведущий должен детально продумать каждого из персонажей, с которыми столкнутся сыщики: его мотивы, цели и, конечно, тайны, которые он не захочет открывать. Но главное — необходимо сделать каждого персонажа фактурным и узнаваемым, иначе в долгой череде допросов игроки быстро начнут путать одного подозреваемого с другим.

Ещё одна трудность — это поддержание темпа повествования. Если на кону в расследовании стоит абстрактная справедливость, жизням героев ничего не угрожает, а львиная доля расследования — это неторопливые беседы с персонажами ведущего, то игроки могут заскучать. Если ваша группа предпочитает более динамичный стиль, отступите от канонов жанра и добавьте в сюжет больше конфликта.

Уютный детектив вряд ли подойдёт для длинных игровых кампаний. Тем не менее, он станет отличным выбо-

ром для приключения, цель которого — детально изучить некую организацию или группу персонажей ведущего: гильдию, корпорацию или клуб.

«Круто сваренный» детектив

К середине 20-х годов XX века детектив стал самым массовым жанром в развлекательной литературе. Однако многих читателей не устраивала монотонность и оторванность от жизни рассказов того времени. Где это видано, чтобы все проблемы решались только болтовней и размышлениями? За справедливость нужно сражаться, — причём в самом прямом смысле. Очевидный спрос на такие истории породил жанр круто сваренного детектива (*hard-boiled*), который обрёл популярность благодаря романам Рэймонда Чендлера, Роберта Паркера и Сэмюэла Хэммета.

Сюжеты круто сваренных детективов часто строятся вокруг острых социальных проблем. Жертва преступления оказывается втянута в дела организованной преступности, коррупцию или наркоторговлю. Мир таких детективов в целом куда масштабнее, сложнее и злее, чем тот, что мы видим в классических английских романах.

Узнаваемый образ круто-сваренного детектива — это частный сыщик в потрёпанном плаще и шляпе-федоре. Обычно это бывший полицейский, который ушёл в отставку или пострадал от коррумпированных властей. У него проблемы с алкоголем, деньгами и женщинами, но под показным цинизмом скрывается благородное сердце.

Расследование в этом жанре — весьма непростая задача для сыщика. Свидетели не доверяют ему, подозреваемые — боятся, а настоящие преступники стремятся вывести его из игры, причём самыми грубыми методами. Всё это делает круто сваренный детектив чрезвычайно удобным жанром для ролевых игр. В нём найдётся место и для кропотливой сысской работы, и для нескольких хороших погонь и перестрелок. Да, здесь всё ещё много болтовни, но даже сцены социального взаимодействия более напряжённые и конфликтные.

Круто сваренный детектив отлично впишется в игру, если вы хотите, чтобы персонажи столкнулись с острыми социальными проблемами, дали отпор несправедливости и, возможно, одержали маленькую победу в борьбе с бездушной и коррумпированной системой.

А что насчёт нуара?

Нуар — особый поджанр круто сваренного детектива. Его ключевая особенность — специфический образ мира, в котором происходит действие истории. Это холодное и мрачное место, безжалостное к своим обитателям. Честность и благородство здесь почитаются за слабость, а справедливость давно превратилась в сказку вроде Санта Клауса или Пасхального кролика.

В нуарных историях нет простых и ясных решений, нет деления на хороших и плохих парней. У каждого хватает мрачных тайн в прошлом. Порой главные герои таких сюжетов ничуть не лучше мерзавцев, с которыми они борются. Строго говоря, поэтому многие истории в жанре нуар куда ближе к криминальному роману, чем к детективу. Расследование в них становится лишь поводом перетряхнуть старые чуланы и достать на свет несколько скелетов с проломленными черепами.

Полицейская драма

Она же — процессуальная драма или полицейский процедурал (police procedural). Это самый молодой поджанр детективных историй: он сформировался в 50-х годах XX века, а настоящую популярность обрёл ближе к нашему времени. В литературе его достойным представителем является цикл детективных романов «87-й полицейский участок» Эда Макбейна, а на телеэкране — сериалы вроде «CSI: место преступления», «Ищейка» и «Мыслить как преступник».

Характерная черта полицейского процедурала в том, что он стремится показать, как работают настоящие детективы. В центре внимания часто оказываются реальные техники криминалистики, допроса или поведенческого анализа. Кроме того, героями таких историй зачастую являются профессионалы, которые ведут расследование по долгу службы. Они редко работают в одиночку и вынуждены считаться со всеми ограничениями, которые накладывают на них закон и служебные инструкции.

Герои процедурных детективов более человечны, чем их коллеги из других жанров. Им часто приходится выбирать между работой и личной жизнью или между карьерой и справедливостью. Этот выбор часто становится темой сюжета второго плана.

Преступления в этом жанре менее театральны, чем в уютных или круто сваренных детективах, и гораздо больше напоминают преступления реальные. Сложность в том, что сыщикам порой приходится вести несколько дел одновременно, при этом соблюдая все тонкости полицейских процедур. Мало распутать дело, его ещё нужно суметь довести до суда, и это не просто сделать, если герои действовали небрежно.

Как правило, социальному взаимодействию всё ещё отводится ключевая роль, но и работа с вещественными доказательствами в этом жанре раскрывается в полной мере. Что касается экшена, то его здесь больше, чем в уютном детективе, но меньше, чем в круто сваренном. Пара сцен погонь и преследований будут смотреться уместно, но вряд ли кто-то попытается целенаправленно устранить детективов.

Нападение на офицеров полиции или специальных агентов — рискованная затея даже для отчаянных рецидивистов.

Формат процедурной драмы вполне естественно ложится на ролевые игры. Жанр предполагает, что герои работают вместе и ведущему не придётся ломать голову над тем, как объединить их в группу или как объяснить их мотивацию. Кроме того, большая часть расследований раскрывается в сериальном формате «загадка недели», который также удобно использовать для игры. Вместе с тем, этот жанр таит в себе и угрозу: в стремлении сделать действие максимально реалистичным ведущий может слишком увлечься инструкциями, формами и прочей бумажной работой. Если вы играете не с потомственными бюрократами в третьем поколении, вряд ли игрокам это понравится.



Триллер

У этого жанра нет чётких границ, и по тематике произведений триллер можно разделить ещё на десяток категорий: мистический, психологический, шпионский, полицейский, политический и т.д. Всех их объединяет одно качество — интенсивность порождаемых эмоций. Вся суть триллера в том, чтобы пощекотать нервы зрителю, читателю или игроку. Достойными (но совершенно разными) представителями жанра можно считать романы Яна Флеминга и фильмы Альфреда Хичкока и Дэвида Финчера.

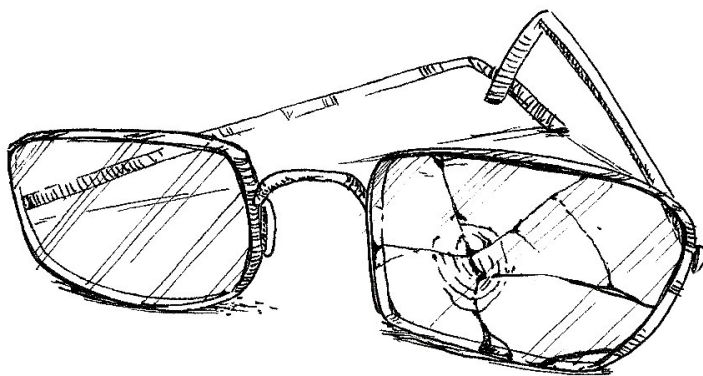
В этом списке триллер оказался по той причине, что зачастую этот жанр использует те же тропы и художественные приёмы, что и процедурные и круто сваренные детективы. В каком-то смысле, триллер — это детектив, вывернутый во времени. Если обычное расследование ведёт героев к некоему событию в прошлом, то в триллере оно раскрывает детали того, что произойдёт в будущем, приближая героев к развязке. Как и в обычных детективах, отправной точкой сюжета становится преступление или другое шокирующее происшествие, однако в триллере оно служит лишь прелюдией к чему-то большему. Задача героев состоит в том, чтобы разобраться в происходящем и успеть предотвратить катастрофу.

Сюжеты преступлений в триллерах обычно запутанные, а порой даже переусложнённые. Типичные элементы — неожиданное предательство союзников, двойные (а то и тройные) агенты и игра в кошки-мышки с главными героями. Ставки в этой игре весьма высоки. На кону никогда не стоит одна лишь абстрактная справедливость или правосудие. Если герои не вмешаются вовремя, случится нечто ужасное и непоправимое: убийца настигнет очередную жертву, враг получит список двойных агентов, сработает машина Судного дня и т.д. Даже если масштабы действия невелики, ставкой в расследовании становится что-то очень важное для героев: жизнь собственная или жизнь кого-то из их близких.

Роли персонажей определяются тематикой игры. В шпионском триллере главные герои — шпионы экстра-класса, в полицейском — детективы отдела убийств или федеральные агенты, в психологическом — вообще кто угодно. Суть в том, что они — единственные, кто видит связь между на первый взгляд разрозненными преступлениями, и только они понимают, что все эти случаи — часть большого и зловещего плана. Порой сам факт того, что они отказываются бросить расследование, ставит их жизни и карьеру под угрозу.

Триллер станет отличным выбором, если вы хотите пощекотать игрокам нервы, устроив динамичное приключение с погонями, взрывами и перестрелками. Это главное достоинство триллеров перед другими жанрами — действию в нём отводится ничуть не меньше внимания, чем следственной работе. Это позволяет не сильно беспокоиться о темпе

игры и помогает создать по-настоящему напряжённый финал истории. Однако будьте осторожны, черпая вдохновение в остросюжетных голливудских фильмах. В них хватает впечатляющего экшена, однако он далеко не всегда оправдан. Режиссёру удаётся это скрывать за счёт постановки сцен и высокого темпа повествования, но у вас такой возможности не будет.



ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ РАБОТА

Прежде чем начать работу над самой историей, стоит убедиться, что у вас есть всё необходимое. Вы должны понять, в каком мире происходят события игры, какие силы в нём действуют и кто станет главными героями истории. Эти вещи не относятся напрямую к будущему сюжету, однако без них вы просто не сможете начать работу. Если вы выбрали любую официально изданную игру по системе СЫЩИК, у вас уже есть всё перечисленное; если же нет, самое время подумать над следующими аспектами игры.

СЕТТИНГ

Сеттинг — это мир, в котором развивается действие вашей истории. Его описание включает в себя совокупность законов, по которым живёт игровая вселенная, действующие в ней силы и конфликты. Сеттинг определяет:

- **Возможности преступника.** В большинстве случаев мотивы, стоящие за преступлением, универсальны: месть, жадность, амбиции, страх и т.д. Однако сеттинг определяет, какими средствами преступник попытается достичь желаемого. Доступны ли ему фантастические технологии, мистические силы или он ограничен теми же возможностями, что и мы с вами?

- **Доступные методы следственной работы.** Если вы планируете расследование преступлений Джека Потрошителя, то придётся учитывать, что у героев нет возможности даже снять отпечатки пальцев. Им придётся полагаться только на опрос свидетелей и весьма грубые вещественные доказательства. Если же действие происходит в высокомагическом мире, жертву убийства можно будет попросту воскресить и расспросить о том, как же с ней случилась такая неприятность.
- **Масштаб событий.** Каждый сеттинг оперирует событиями определённых масштабов. Действие одних игр затрагивает целые галактические сектора, а других — не выходит за границу маленького провинциального городка. Стремитесь к тому, чтобы масштаб сеттинга соответствовал формату истории, которую вы планируете создать.
- **Атмосфера игры.** Не так-то просто провести жестокую нуарную игру, действие которой разворачивается в мире розовых пони. Безусловно, есть исключения. При должном умении можно сыграть на контрастах, получив поистине уникальную историю. Тем не менее, сеттинг диктует настрой игры. Можете играть на нём или играть против него, но в любом случае важно его учитывать.

ОБРАЗ ДЕТЕКТИВА

Зачастую мы не властны над главными героями игры — их создают игроки, а нам приходится под них подстраиваться. Тем не менее, перед тем как игроки возьмутся за листы персонажей, ведущий должен дать ясно понять, какие персонажи будут уместны в этой истории. Отчасти этот аспект игры определяется формой детективного сюжета, которую вы выбрали, однако вы всегда можете отойти от традиций жанра.

Вопросы, на которые вы должны дать ответ:

- ▶ Кто герои игры? Чем они занимаются?
- ▶ Как они оказались вовлечены в расследование?
- ▶ Какая мотивация ими движет?
- ▶ Какими талантами и ресурсами они располагают?

С ответами на них полезно определиться заранее, поскольку это позволит выстраивать сюжет, отталкиваясь от того, как преступление затрагивает каждого героя. Одно дело, если герои — сотрудники полиции и берутся за расследование по долгу службы и совсем другое — когда они обычные люди, ставшие свидетелями жуткого преступления.

ТЕМА ИГРЫ

Тема — это некая проблема, спорный вопрос, который вы хотите раскрыть в своём сценарии¹. Вы вполне можете обойтись без неё, но она поможет сделать историю глубже и значительнее. Стоит подчеркнуть, что это именно вопрос, и ответ на него даёте не вы, а игроки посредством выборов и поступков своих персонажей.

Если вы строите сюжет вокруг мести, то вы можете продвигать тему «месть губит и жертву и мстителя» или наоборот: «месть — это способ обрести покой», но такие формулировки больше подошли бы для написания рассказа или повести. Вы же имеете дело с игрой, главное достоинство которой — интерактивность. Задавайте вопросы и дайте возможность игрокам самим найти на них ответы.

Тема определяется в самом начале работы над сюжетом. В дальнейшем вы сможете использовать её в качестве инструмента, с помощью которого будете выбирать сцены и персонажей. Всякий раз, когда встаёт вопрос о том, какую сцену выбрать или какого персонажа ввести в игру, просто спросите себя, поможет ли он раскрыть заданную тему или нет. Это поможет сделать сюжет более цельным и лаконичным.

¹ Стоит заметить, что в руководствах по литературному мастерству и сценарному делу этот элемент истории называют как раз идеей. Я выбрал слово «тема», чтобы разграничить понятия «идея как источник вдохновения» и «идея как основная мысль истории».

Идеи для игры

Существует множество подходов к проработке сценариев, и тот, что предлагается в этом руководстве, лишь один из них. Однако независимо от того, какой вы выберете, создание сюжета не обходится без хорошей идеи. Это некая искра, которая разжигает пламя вашего воображения и заставляет хотя бы на мгновение подумать: «А ведь из этого может получиться отличная история! Почему бы в это не сыграть?»

Идеей может стать что угодно: образ злодея из игры, сюжет старой сказки, полузабытый сон или сцена финальной битвы из любимого фильма. Если любой из этих образов заставляет ваше воображение работать, это прекрасно — начинайте действовать. Если нет — всё равно начинайте и разберётесь с идеями уже в процессе. Хорошая идея помогает начать работу над сценарием, но ждать её необязательно.

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Если с идеями туго, есть надёжный способ расшевелить воображение и получить несколько подходящих завязок на будущий сценарий. Возьмите лист бумаги и задайте себе вопрос «А что если...?» — и попытайтесь продолжить его наибольшим числом способов.

- ▶ Что если эзотерристы решат создать виртуальное тело для сущности из Внешней тьмы?
- ▶ Что если один из детективов окажется втянут в подпольные бои для мутантов?
- ▶ Что если работники на шахтёрском астероиде докопаются до древнего и опасного артефакта?
- ▶ Что если нацисты из параллельной временной линии решат украсть из Зоны 51 инопланетные технологии?

Да, это старый добрый мозговой штурм, с которым вы наверняка знакомы. На всякий случай, напоминая четыре правила этой методики:

1. Стремитесь к количеству. Старайтесь записывать все идеи, которые приходят в голову.
2. Не оценивайте идеи сразу. Анализ — это следующий этап, а сейчас ваша цель — количество вариантов. Не думайте о том, хорошая идея или плохая, как будете в это играть и чем всё это закончится. Просто продолжайте генерировать новые варианты.
3. Никакой цензуры. Какой бы безумной ни казалась идея, запишите и её тоже. Вычеркнуть её вы всегда успеете.
4. Не бойтесь вторичности. Используйте всё, что приходит вам в голову, даже если вы недавно прочли нечто похожее в книге или увидели в сериале. Даже это может пригодиться,

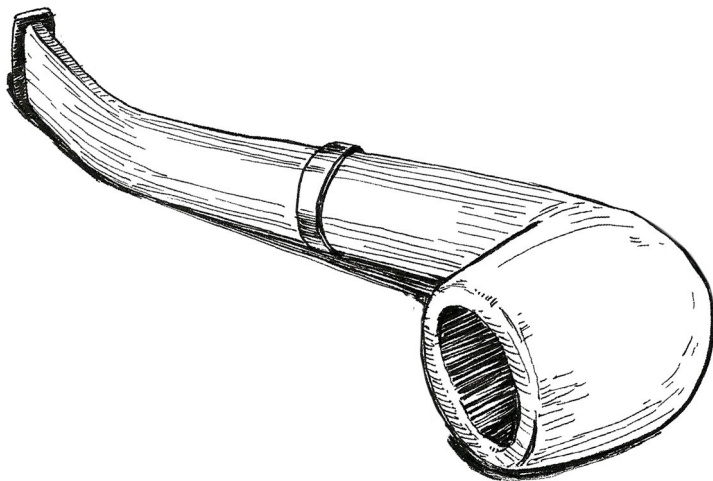
если вы поработаете над историей должным образом. Более того: если вы садитесь за мозговой штурм с намерением придумать что-то принципиально новое и уникальное, лист бумаги так и останется пустым.

Когда накопите с десятков вариантов, то сможете выбрать из них тот, который понравится больше всего, и начнёте строить вокруг него сюжет. Скорее всего, это потребует от ещё нескольких сессий мозгового штурма. Всякий раз, когда не знаете, что делать дальше, берите новый лист бумаги и задавайте новые вопросы.

ОРАКУЛЫ И ГЕНЕРАТОРЫ

Если вам всё ещё сложно придумать подходящую идею для сценария, воспользуйтесь генератором детективных сюжетов. Возьмите обычный шестигранный кубик и бросьте его шесть раз, сверяясь с таблицей, приведённой ниже. Так вы получите все необходимые составляющие детективной истории.

Вовсе необязательно строго следовать полученному набору данных. Главное предназначение генератора — расшевелить воображение и помочь думать в нужном ключе.



d6	Детективы	Что расследуют?	Кто преступник?	Что на кону?	Что приведёт к разгадке?	Осложнение
1	Профессиональные сыщики	Кража	Дворецкий	Целое состояние	Вещественное доказательство	Жертва и есть преступник
2	Специалисты по найму	Преследование или шантаж	Родственник или друг жертвы	Репутация	Свидетель, не желающий сотрудничать	Преступник — на самом деле жертва
3	Лично связаны с жертвой	Вандализм	Профессиональный криминальный деятель	Чья-то жизнь	Сделка с правосудием	Преступление — проба пера перед чем-то большим
4	Будущие жертвы	Служебное преступление	Некто, обладающий властью и влиянием	Душа и разум	Опровергнутое алиби	Они взяли не того парня
5	Подозреваемые	Похищение	Не человек	Судьбы многих людей	Ловля на живца	Захват заложников
6	Тоже преступники	Убийство	Это заговор!	Текущий миропорядок	Попытка устранить сыщиков	Игры разума

ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

Бывает так, что есть идея для игры, но вы не знаете, какими сценами, уликами и неожиданными поворотами наполнить историю. Если в голову ничего не приходит, нет ничего плохого в том, чтобы обратиться к чужим историям в поисках вдохновения. Казалось бы, всё что нужно, — это найти подходящий детективный сюжет, проследить за тем, как именно герои раскрывают преступление, а затем постараться воспроизвести нечто подобное в игре. Однако на деле оказывается, что всё несколько сложнее.

Хорошие

Пожалуй, лучшим источником вдохновения для детективных игр станут **сериалы в жанре процедурной драмы**: «Мыслить как преступник», «Убийство на пляже», «Почти человек», «Последователи», «В поле зрения» и т.д. Истории в подобном стиле сейчас на пике популярности, поэтому вы легко найдёте шоу по душе. Старайтесь выбирать сериалы, в которых преступления раскрываются за счёт последовательной детективной работы, а не благодаря мистическим озарениям сыщиков.

Почему именно сериалы?

- Хронометраж каждого эпизода позволяет быстро ознакомиться с материалом.

- Формат повествования «загадка недели» хорошо подходит для сценариев настольных ролевых игр.
- Все детали детективной работы на виду у зрителя.

Разумеется, просто посмотреть пару серий мало. Ваша задача — проанализировать их и понять, как работает детективное расследование в каждом эпизоде. Вооружитесь блокнотом с ручкой и следите за тем, как каждая серия делится на сцены, как сцены связаны между собой, что служит в них уликами и как все вместе они складываются в детективную историю.

Как правило, я рисую во время просмотра диаграмму сцен, на которой отмечаю эпизоды, связанные непосредственно с расследованием. В качестве связей между ними выступают кусочки информации, которые позволяют перейти от одной сцены к другой. В результате получается готовая структура, на которую остаётся нарастить мяса. Добавить новые сцены, продумать мотивацию и образы персонажей, вплести сюжет второго плана и подумать о реакции антагониста.

Создание структуры истории — это лишь первый шаг в подготовке игры, однако шаг очень важный. Он позволяет сосредоточиться на ключевых точках сюжета и понять, какие его аспекты требуют наиболее тщательной проработки.

Плохие

Многие советуют в качестве источников вдохновения использовать **детективные романы**. В литературе этот жанр не теряет популярности уже много десятилетий, так что недостатка в достойных образчиках у вас не будет. Проблема в том, что книги плохо подходят в качестве основы для структуры игрового сюжета.

В детективных романах читатель и автор находятся по разные стороны баррикад. Писатель стремится описывать расследование так, чтобы, с одной стороны, дать читателю достаточно улик, но с другой, сделать это настолько неявным образом, чтобы до самого финала их истинный смысл оставался загадкой. Если читатель может предсказать финал на середине книги — это плохой роман, если у него вообще нет шансов это сделать — это тоже плохой роман. Ради того, чтобы пройти по тонкой грани между этими двумя сущностями, авторы часто прибегают к бесчестным приёмам: улики оказываются настолько незначительными, что только гениальный сыщик способен связать их с преступлением; герои вообще не располагают надёжными уликами и действуют «по наитию»; ключом к разгадке служит не след улики, а предыстория героя или сложный контекст ситуации, который в полной мере раскрывается только в финале истории.

Всё это позволяет сохранить интригу до конца романа, и именно это делает детективные романы захватывающим чтением. Проблема в том, что это не имеет ничего общего с работой ведущего в ролевой игре. Герои романа распутают загадку, независимо от того, сделает это читатель или нет; если же этого не сделают игроки, история просто встанет на месте. Но игроки не Шерлоки Холмсы, и они не станут действовать сообразно персонажам книг, оказавшись в тех же условиях.

В общем, детективные романы — это отличное чтение на вечер, но плохой источник вдохновения для игр.

Ужасные

Порой ведущие в стремлении к реализму и достоверности обращаются к **историям реальных преступлений и полицейских расследований**. Если ведущий не великий мастер своего дела, игра получится унылой. И вот почему.

Прежде всего, игры и не должны повторять окружающую действительность. Мы любим их за то, что они этого не делают! Игроки жаждут не реальности, но захватывающих приключений. И правда в том, что в подавляющем большинстве случаев настоящие преступления невероятно скучны.

От детективных историй мы ждём, что преступник станет достойным противником для персонажей. Он хитёр и изворотлив, у него есть коварный план, власть, влияние или хотябы мрачное обаяние — что угодно. Когда герои раскрывают преступление и одерживают верх над антагонистом, они чувствуют, что могут по праву гордиться победой. Однако реальные преступники далеки от этого образа. Это не харизматичные Ганнибалы Лекторы или Декстеры Морганы.

Как правило, это несчастные и жалкие люди, которых толкают на преступление мелкие страсти, отчаянье или банальное отсутствие дальновидности. Их поимка — очередная галочка в послужном списке следователя, но никак не достойная победа для героев истории.

Стремление к достоверности — это отлично, но это не значит, что игра должна дотошно воспроизводить повседневную реальность.

О детективных заповедях

Когда начинающие ведущие ищут информацию о детективном жанре, то рано или поздно находят сборники в стиле «Двадцать правил для пишущих детективы» Стивена Ван Дайна или «Десять заповедей детективного романа» Рональда Нокса. Они кажутся удобной шпаргалкой для проверки сюжета на соответствие канонам «настоящего детектива».

Выбросьте их к чёрту, они только обедняют игру.

Все эти заповеди составлялись не для настольных ролевых игр, а для литературы, которая живёт совсем по другим законам. И даже там их полезность сомнительна. Эти правила появились в 20-е годы XX века, когда весь мир был буквально одержим детективными романами; их читали все, кто умел читать. Своды «законов жанра» того времени — это не отражение фундаментальных принципов литературы, а ответ на опостылевшие клише и сюжетные повороты. Отсюда и ограничения в духе «В произведении не должен фигурировать китаец» или «Тайным обществам не место в детективе».

Не воспринимайте такие списки слишком серьёзно. Любое правило можно нарушить, если вы знаете, зачем это делаете. Приём, который считался дурным тоном в прошлом веке, сейчас может стать свежей идеей для игры.

СЮЖЕТ ПРЕСТУПЛЕНИЯ

С точки зрения автора сценария всякий детективный сюжет делится на две части — или, если так можно выразиться, — два слоя. Первый из них — «внешний» — сюжет расследования. Он рождается непосредственно во время игры, когда участники описывают действия и решения персонажей. Второй слой — «внутренний» — сюжет преступления. Он определит ключевые сцены, улики и действующих лиц будущего расследования. Работа над сценарием начинается с проработки внутреннего слоя сюжета.

Уделите внимание этому этапу даже в том случае, если привыкли строить сюжет на ходу и вам хорошо даётся импровизация. Для неё у вас будет масса возможностей, а сейчас задача состоит в том, чтобы заложить крепкий фундамент будущей истории. Первым камнем в нём станет личность преступника.

ОБРАЗ АНТАГОНИСТА

Если сюжет внешнего слоя истории строится вокруг сыщиков, то ключевой фигурой внутреннего слоя становится их противник. Именно он станет автором преступления, которое предстоит расследовать героям. Разумеется, не нужно писать полную биографию злодея, но вы должны иметь хотя бы примерное представление о том, что это за персонаж.

Вот три главных вопроса, на которые важно ответить на этом этапе:

- **Кто он?** Чем занимается, какое место занимает в мире игры и каким связями обладает.
- **Чего он хочет и почему?** Речь идёт не о сиюминутном желании, это должна быть настоящая страсть, граничащая с одержимостью. Ради неё он готов пойти на преступление и уничтожит всякого, кто встанет у него на пути.
- **Какими возможностями он располагает?** Какие средства станет использовать, чтобы добиться желаемого? Это могут быть мистические способности, тайные знания или особые технологии, которые попали ему в руки. Либо же он — обычный человек и ему доступны лишь человеческие средства: деньги, влияние, связи.

Антагонистом в вашей истории вовсе не обязательно должен быть один человек. За преступлением может стоять настоящий заговор, либо вовсе безликая сила нечеловеческой природы. В этом случае у вас куда больше поводов для размышления, однако ключевые вопросы остаются теми же: что это, чего оно хочет и какими средствами располагает.

ЗЛОВЕЩИЙ ПЛАН

Пора переходить к действиям. Теперь в вашей истории есть злодей, который обладает мотивом, целью и средствами для её достижения. Самое время придумать, как он намерен добиваться желаемого.

- **Кто станет жертвой?** Если действия антагониста никому не вредят, расследование теряет смысл. Кто-то непременно пострадает или даже погибнет. Скорее всего, именно это событие и станет отправной точкой расследования. Жертва — второй по значимости персонаж в истории преступления, поэтому уделите ей самое пристальное внимание.
- **Кто ещё окажется вовлечён в преступление?** Злодей действует в одиночку или у него есть сообщники? Они помогают ему добровольно или нет? Есть ли в этой истории третья сила, которой на руку происходящее? Ответы на эти вопросы определяют действующих лиц истории: свидетелей, подозреваемых и случайных жертв.
- **Что пойдёт не по плану?** Даже гениальные планы могут пойти прахом при столкновении с реальностью. Ваша задача понять, где злодей допустил ошибку и что станет препятствием на его пути: банальный просчёт, предательство соратника или вмешательство героев? Эта информация станет главным источником улик для будущего расследования.

ЧТО НА КОНУ?

Игра обретает смысл, только если у действий (равно как и бездействия) героев есть последствия. Детективы затеяли опасную игру с преступником, и самое время понять, что стоит на кону. Постарайтесь, чтобы ставкой не была абстрактная справедливость. Это должно быть что-то важное, что-то имеющее значение для самих детективов. Вот вопросы, на которые вы должны ответить:

- **На каком этапе зловещего плана в дело вступают детективы?** Антагонист героев уже добился желаемого или он только в начале пути? Герои могут предотвратить катастрофу или в их силах лишь минимизировать ущерб?
- **Что нужно противнику для победы?** Чего ему не хватает для достижения цели, как он будет стремиться это заполучить?
- **Как его остановить?** Что могут сделать сыщики, чтобы помешать злодею?
- **Что произойдёт, если герои потерпят неудачу?** Чем это обернётся для них и для мира игры?

ДОБАВЬТЕ ДЕТАЛЕЙ

Время свести воедино всё, над чем вы работали. У вас есть главный злодей, есть зловещий план, который он претворяет (или уже претворил) в жизнь — теперь нужно нарастить немного мяса на костяк сюжета. Вам понадобятся:

- ▶ временная линия событий;
- ▶ перечень мест, в которых они произошли;
- ▶ имена свидетелей и подозреваемых, с которыми предстоит встретиться сыщикам;

Постарайтесь записать все эти детали на отдельном листе, который будете держать перед глазами в процессе игры. Игроки часто забывают имена встречаемых персонажей, но себе вы этого позволить не можете. Если во время игры то и дело возникают заминки в стиле: «Вы видите знакомую вам невысокую сгорбленную фигуру... эмм... погодите, сейчас... его зовут... ну, тот травник из гариты, вы не записали его имени?» — это неизбежно разрушает атмосферу, которую вы пытаетесь создать.

ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ

В дело пора вступать главным героям. Это завязка истории, место соприкосновения внутреннего и внешнего слоёв сюжета. Она станет первой сценой в расследовании и его отправной точкой.

Завязка целиком зависит от выбранного формата игры и ролей главных героев. Если сыщики ведут расследование по долгу службы, завязкой может стать брифинг или изучение места преступления. Если они частные детективы, то первая сцена — это почти всегда беседа с клиентом, который просит решить его проблемы. Если сыщики — обычные люди, то расследование начинается с происшествия, которое напрямую затрагивает их лично или кого-то из их близких.

События первой сцены не могут оставить героев равнодушными. Завязка должна шокировать и порождать больше вопросов, чем давать ответов.

Если вы водите остросюжетный триллер, хорошим тоном станет начало в духе *in media res*. Оставьте разговоры на потом, начните игру с погони за подозреваемым, ожесточённой перестрелки или обезвреживания бомбы. Вся информацию, объясняющую контекст ситуации, вы сможете предоставить игрокам позже, в виде ретроспективного эпизода. Прямо сейчас ваша задача — встряхнуть игроков и заставить их действовать.

Расследование невероятного

Если в детективной игре есть место магии, сверхъестественным явлениям или суперспособностям, то все они обязаны подчиняться неизменным правилам. Даже в невероятном мире должны быть свои законы. В противном случае у игроков не будет основы, на которой они могли бы строить предположения, необходимые для ведения расследования.

К примеру, в игре «Блюз города мутантов» герои расследуют преступления, совершённые с помощью всевозможных суперспособностей. Однако в распоряжении сыщиков есть так называемая диаграмма Куэйда, с помощью которой можно определить, какими способностями обладает преступник и как они влияют на его поведение. Это позволяет предсказать его действия и сузить круг подозреваемых.

Другой пример — игра «Эзотеррористы». Это мистический хоррор, полный чудовищ и необъяснимых явлений, однако сыщики точно знают: в этом мире нет настоящей магии. Эзотеррористы не могут телепортироваться, метать огненные шары или силой мысли заставить сердце человека остановиться. Единственные доступные им средства — это призыв монстров из Внешней тьмы и создание талисманов-пристанищ. Причём даже эти действия подчиняются строгим правилам.

Вовсе не обязательно, чтобы законы невероятного, действующие в мире игры, были известны сыщикам в её начале. Их познание может оказаться важной частью расследования. Однако как только законы установлены, все сверхъестественные события, с которыми сталкиваются детективы, должны неукоснительно им подчиняться.

Суть детективной работы в том, чтобы находить детали, выбивающиеся из привычной картины мира. И это невозможно, если картина постоянно переписывается.

СЮЖЕТ РАССЛЕДОВАНИЯ

Теперь, когда вы точно знаете, кто антагонист в вашей истории, каков его план и как именно он добивается желаемого, можно браться за план самого расследования. Помните о том, что сценарий, который вы пишете на этом этапе — это ещё не сюжет. Сюжет рождается непосредственно во время игры, за счёт действий и выборов игроков и ведущего. Сценарий служит основой для будущего сюжета, но никогда не должен его подменять.

Вот что важно: даже если во время игры вы полагаетесь на чистую импровизацию, вам всё равно нужен план. Он позволит понять, есть ли вообще решение у вашей загадки. Или наоборот — не решается ли она слишком просто.

СТРУКТУРА

Описание сценария состоит из отдельных сцен, которые строятся вокруг фрагментов информации, необходимых героям для раскрытия дела. Сцены позволяют дробить повествование на независимые фрагменты, а взаимосвязь между ними создаёт структуру истории. Определиться с видом этой структуры — первый шаг в проработке расследования.

След из хлебных крошек

Это самый простой и прямолинейный вариант из возможных. В каждой сцене есть улика, которая ведёт к единственной следующей сцене с новой ключевой уликой и так далее. Диаграмма сцен такого сюжета напоминает ломаную линию: сыщики идут по пути из хлебных крошек от завязки расследования к разгадке. Эта схема удобна для новичков, но оставляет мало свободы действий.

Паутина улик

Это полная противоположность следу из хлебных крошек. Вместо последовательности конкретных событий ведущий продумывает отдельные места, персонажей и связанные с ними фрагменты информации. Связь между ними произвольная и целиком определяется тем, как поведут себя герои. Такая схема даёт больше всего свободы, но нередко вызывает у игроков фрустрацию — они тонут в информации и совершенно не понимают, что с ней делать и для чего она нужна.

Фокус — ветвление — фокус

Разумеется, «паутина» и «след из хлебных крошек» — это не жёсткое деление возможных структур на два типа, а лишь полюса спектра. Между ними хватает промежуточных вариантов, и схема «фокус-разделение-фокус» — один из них. Суть его заключается в следующем: в начале сценария

у сыщиков есть лишь один чёткий и ясный путь, по которому они могут начать поиски (фокус). Чем больше информации они получают со временем, тем больше возможностей для решений и выбора у них появляется (ветвление). Однако все их поиски в итоге сводятся к одной точке-финалу (и снова фокус).

Использование такого подхода, с одной стороны, даёт игрокам достаточно свободы, чтобы им было интересно играть, а с другой, в каждый конкретный момент игры есть хотя бы одно направление, по которому они могут пойти.

СЦЕНЫ

К сожалению, у меня нет единого плана проработки каждой сцены. Слишком многое зависит от выбранной игры, жанра, намерений автора и вашего персонального стиля. Тем не менее, у меня найдётся несколько советов о том, к чему стоит стремиться, а чего стоит избегать.

Персонажи

Опишите персонажа (реже — персонажей) вокруг которых развивается сцена: его внешность, мотивацию, если необходимо — краткую предысторию. Стремитесь к тому, чтобы создать цельный образ с ясными и объяснимыми мотивами. Это поможет вам понять, как реагировать на неожиданные вопросы и поступки сыщиков.

Продумывая предысторию персонажей, не увлекайтесь слишком сильно. Сосредоточьтесь на сведениях, которые определяют его мотивацию и которые герои хотя бы в теории могут раскрыть во время общения с ним.

Избегайте сцен, в которых герои активно взаимодействуют с несколькими персонажами одновременно. Иначе во время игры вам придётся быстро переключаться между разными ролями, причём так, чтобы игроки безошибочно понимали, с кем говорят в данный момент. Худший из вариантов — когда в перепалку друг с другом вступают персонажи ведущего, что приводит к «театру одного актёра» в вашем исполнении. Помните: игроки хотят быть участниками игры, а не наблюдателями.

Когда героям всё же нужно взаимодействовать с несколькими персонажами в рамках одной сцены, старайтесь дробить действие так, чтобы это происходило последовательно, а не одновременно.

Окружение

«Каждая сцена строится вокруг фрагмента информации, который необходим сыщикам, чтобы распутать дело» — это утверждение полезно, когда вы думаете о сцене, как о структурном элементе повествования. Выкиньте его из головы, когда работаете над постановкой сцен.

Детективная игра — это нечто большее, чем просто след из хлебных крошек.

Постарайтесь для каждой сцены найти несколько ярких деталей, которые помогут создать запоминающуюся атмосферу, настроение, подчеркнут тему игры или особенности игрового мира. Впечатления от игры определяются именно деталями и атмосферой, а не набором улики, которые находят игроки.

РАБОТА С УЛИКАМИ

После того как вы задали контекст сцены и определились с действующими лицами, самое время переходить к уликам. Они — топливо вашей истории, поэтому постарайтесь уделить им самое пристальное внимание.

Ради единства терминологии я буду использовать это слово не в строгом словарном определении. Здесь и далее «Улика» — это не обязательно предмет, который кого-то в чём-то уличает, а просто фрагмент информации, помогающий героям лучше разобраться в происходящем. Если вам это слово не нравится, можете мысленно подставлять на его место слова «зацепка», «подсказка», «ключ к разгадке» и т.д.

При создании детективных сюжетов следует взять на вооружение важный принцип: *разные улики обладают для расследования неодинаковой ценностью, а значит требуют различного подхода.*

Ключевые улики

Это фрагменты информации, которые необходимы сыщикам, чтобы продолжать расследование. Такие подсказки всегда ведут к новым направлениям поиска, новым сценам и новым приключениям. Совокупность ключевых улики — это «след из хлебных крошек» (порой довольно запутанный), который позволяет героям пройти от завязки истории к финалу и узнать, что же случилось на самом деле.

Пропускать ключевые улики — это плохо, понятненько? Это не приводит ни к чему, кроме часов унылого геймплея, когда игроки топчутся на месте и пытаются понять, что же делать дальше. Фрустрация редко бывает интересной. Поэтому на стадии планирования продумайте, какие из улики являются ключевыми и старайтесь строить сцену так, чтобы риск их потери был минимальным.

В некоторых игровых системах (например, СЫЩИК или Aletheia) понятие ключевых улики вынесено в отдельную механическую сущность, а правила построены таким образом, чтобы пропустить подсказку было практически невозможно. Но даже специальные механики не всегда решают проблему, если ведущий слишком привык к идее, что игроки должны заслужить знание.

Об идее утаивать улики от игроков вообще стоит забыть, как о страшном сне. Если они ищут в правильном направлении, они получают нужные сведения. Вот и всё. В противном случае игра превратится в утомительный пиксельхантинг.

Дополнительные улики

По сути, это все остальные подсказки, которые могут найти детективы. Такие улики могут экономить героям время и ресурсы, помогают разобраться в происходящем, лучше понять мотивацию других персонажей, а иногда — спасти несколько жизней.

Даже если игроки не найдут ни одной дополнительной улики, они всё равно смогут понять, в чём была суть истории. Вопрос в том, чего им это будет стоить.

В случае дополнительных улик можете требовать от игроков любых испытаний на свой вкус: шифры, загадки, головоломки, погони и вызовы, или напряжённые социальные взаимодействия с поиском подхода, который позволит расколоть подозреваемого. Иногда эти испытания делают игру интереснее, иногда наоборот — затягивают её и убивают темп повествования. Но главное, что каким бы ни был их исход, история не заглохнет на месте.

РЕАКЦИЯ АНТАГОНИСТА

Преступник не должен сложа руки следить за тем, как сыщики мешают его плану. Если вы хорошо проработали сценарий, у антагониста найдётся немало способов подпортить героям жизнь и замедлить их расследование. Он попытается:

- ▶ уничтожить улики,
- ▶ запугать свидетелей,
- ▶ направить героев по ложному следу,
- ▶ устранить сыщиков.

Реакция антагониста — источник динамичных и ярких сцен для игры. Продумайте, какие способности понадобятся героям и каких противников они встретят на пути.

Опасности, которым подвергаются сыщики, помогают управлять ритмом повествования. Однако будьте осторожны. Игра, в которой нет места экшену, вероятно, покажется игрокам скучной. Но если детективам приходится буквально в каждой сцене бороться за свою жизнь, игроков это утомит ничуть не меньше. Подумайте о самом вероятном порядке, в котором будут разыграны сцены и чередуйте эпизоды вдумчивого расследования и сцены взрывного действия.

ИСХОДЫ И ВЫБОРЫ

Этот этап стоит последним в списке, но именно его следует продумать наиболее тщательно. Финал истории, её развязка, ставит точку в решении всех заданных вами вопросов. Вот что важно: среди этих вопросов не должно быть «Сумеют ли герои раскрыть дело?» Если ревностно следовать принципам этого руководства, игроки рано или поздно решат загадку и поймут, в чём была суть истории. Это практически гарантированный исход игры.

Есть немало ведущих, которые описанный подход ненавидят до зубового скрежета. Они считают, что если расследование так или иначе завершится загадкой, то и играть нет никакого смысла. Но вот в чём дело: в детективной истории на кону никогда не стоит чистое знание.

- Агенты Ordo Veritatis разгадали, где эзотерристы держат похищенную девушку — но уже после того, как её принесли в жертву, призвав сущность из Внешней тьмы.
- Герои узнали, как таинственная пьеса, поставленная больше века назад, связана с древним культом Хастура, однако это знание стоило рассудка половине команды.
- Детективы отдела полиции по делам мутантов узнали, кто на самом деле стоит за серией жутких поджогов — но не смогли предоставить достаточно доказательств, чтобы довести дело до суда. Как они поступят теперь?

- Сыщики узнали, что за масштабным заговором по внедрению в пищевые продукты особого белка стоит могущественный вампир. Что будут делать герои, чтобы остановить его?

Успех в расследовании — это всего лишь понимание того, что случилось, почему и кто в этом виноват. Знание само по себе не обеспечивает персонажам достижение их целей. Всегда есть что-то ещё: правосудие, справедливость, месть или личная выгода. По-настоящему важно не то, раскроют ли герои преступление или нет, а то, какие выборы они делают, кто пострадает из-за их ошибок и получают ли герои желаемое. И на этот счёт у игроков нет никаких гарантий.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ СЮЖЕТА

Перечисленные этапы создания детективной истории можно назвать обязательными. Вы можете уделять им чуть больше времени или чуть меньше, но так или иначе вы проходите через каждый из них во время проработки сюжета. Кроме них есть несколько элементов, без которых можно обойтись, но они помогают сделать историю насыщеннее.

Сюжет второго плана

Вместе с сюжетом расследования вы можете ввести в сценарий сюжет второго плана. Это драматические события, на фоне которых происходит действие игры. Они требуют отдельной проработки, однако позволяют сделать историю более глубокой и значимой.

Сюжет второго плана может быть совершенно самостоятельной историей, которая развивается независимо от расследования, либо же он может быть более личным. Нередко он связан с персональными целями сыщиков, их отношениями с другими персонажами, либо последствиями их предыдущих действий.

Если вы водите продолжительную игровую кампанию, со временем материалы для таких драматических событий появляются сами собой. Герои развиваются (или деградируют) под влиянием испытаний, которые они проходят; меняются их цели, роли и отношения с персонажами ведущего. Используйте это в своих играх.

Ложный след

Ложный след или «красная селёдка» (red herring) — это «фальшивая» улика, которая уводит героев от настоящего расследования. Ложный след может появиться случайно — из-за действий персонажей, непричастных к преступлению, но точно так же он может

стать результатом попыток антагониста помешать сыщикам.

«Красная селёдка» — опасный приём, который может как разнообразить, так и погубить дело. Это прекрасный способ сделать расследование чуть запутаннее и навести подозрения детективов на невиновного персонажа. Особенно здорово, если вы сумеете связать ложный след с сюжетом второго плана или используете его, чтобы лучше раскрыть тему игры.

Опасность состоит в том, что, свернув с правильного пути, герои могут никогда не вернуться обратно. Поэтому вот вам три правила приготовления красной сельди:

- Убедитесь в том, что ложный след действительно необходим в истории. Если расследование и без того обещает быть запутанным и интересным, поберегите этот приём на другой раз.
- Продумывая ложный след, старайтесь сделать его достаточно интригующим и явным, чтобы он привлёк внимание игроков, но недостаточно, чтобы он затмевал основное расследование. В противном случае игроки будут разочарованы, узнав, что реальная подоплёка случившегося оказалась куда скучнее их собственных гипотез.
- Стремитесь к умеренности. Считайте, что ложный след — это вишенка на пирожном вашего расследования. Одной — достаточно.

ПЛАНИРОВАНИЕ МАГИСТРАЛЬНОГО СЮЖЕТА

Магистральный сюжет в играх — это сюжет, действие которого охватывает не отдельное приключение, но развивается на протяжении нескольких сценариев в течение целой игровой кампании или значительной её части.

Говоря о магистральном сюжете, удобно сравнивать игру с телевизионным сериалом: часть эпизодов представляют собой «загадки недели» (законченные и самостоятельные истории), а часть — посвящена большому и значимому расследованию, которое развивается от серии к серии в течение целого сезона.

К примеру, в каждом эпизоде «Сверхъестественного» братья Винчестеры охотятся на какую-нибудь нечисть, но в перерывах ищут отца, охотятся на убийцу матери или пытаются остановить конец света — в зависимости от того, о каком сезоне идёт речь. (Если честно, понятия не имею, какого чёрта можно делать ещё 10 сезонов после того, как предотвратил библейский апокалипсис.)

Если вам не очень по душе термин «магистральный сюжет» или моё вольное с ним обращение, можете подставить на его место «сюжетную арку». В рассматриваемом контексте они равнозначны.

ВЫБОР ОСНОВЫ

Первый шаг в планировании магистрального сюжета — это создание тайны или преступления, которое предстоит раскрыть героям. Методы здесь те же, что и для планирования любых других преступлений, однако стоит отдельно поговорить о выборе масштаба событий. Происшествие, которое станет основой целого сезона, должно быть по-настоящему значимым для героев, а исход расследования должен необратимым образом менять мир игры.

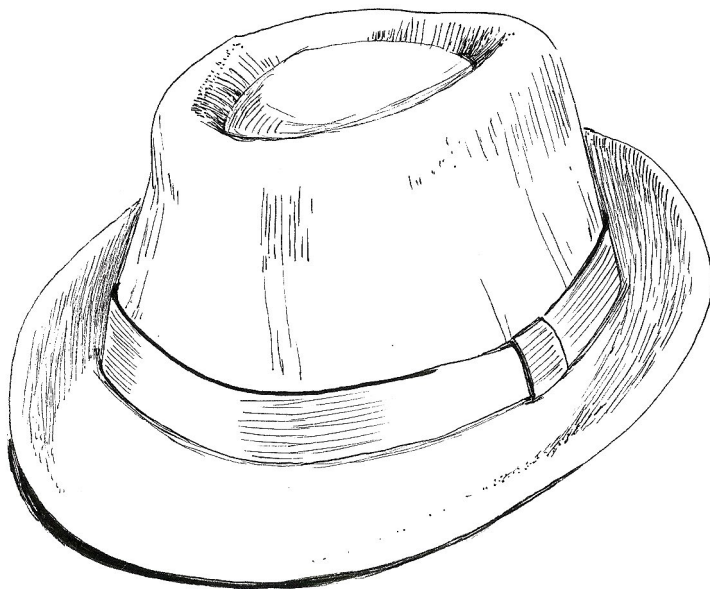
Например, вы играете в охотников на нечисть в духе «Сверхъестественного» или «Восточно-Техасского Университета». Обычные приключения героев строятся вокруг попыток выследить и остановить очередного монстра или тёмного колдуна. В этом случае магистральный сюжет может быть посвящён целому колдовскому заговору, члены которого стремятся открыть врата в потустороннее измерение и впустить в наш мир орду нечисти.

Речь необязательно идёт об изменении мира в буквальном смысле слова. Магистральный сюжет не всегда повествует о предотвращении апокалипсиса или чём-то подобном. Но он всегда меняет жизнь героев и тех, кто им дорог.

Например, в игре «Школьные тайны» герои — ученики старшей школы, которые расследуют преступления вроде угона машины или хищения в школьном совете. Магистральный сюжет этой игры может быть посвящён поискам убийцы королевы выпускного бала, которую любил весь город. Для игры в духе «Мыслить как преступник» такое расследование стало бы темой очередного эпизода, не больше, но «Школьные тайны» работает в ином масштабе. Расследование убийства — настоящий вызов для детективов-любителей. Героям придётся вмешаться

в полицейское расследование, перейти дорогу влиятельным жителям города и раскрыть семейные тайны людей, которые им дороги. Чем бы ни закончилась эта история, маленький мирок юных сыщиков изменится навсегда.

Выбирая преступление, которое должно лечь в основу магистрального сюжета, делайте его масштабнее и значимее, чем сюжеты «загадок недели». Однако не переусердствуйте: героям-школьникам не нужно свергать правительства, а детективам полиции — спасать мир. Если, конечно, вы не водите аниме. Там случалось и не такое.



ПИРАМИДА СЮЖЕТА

Один из способов спланировать магистральный сюжет — это адаптировать инструмент конспирамиды из игры «Ночные хищники». Для начала начертите пирамиду, состоящую из 4–6 уровней — количество определяется тем, насколько масштабное и продолжительное расследование вы задумали. Вершина пирамиды — один блок, следующий — два и т.д. Таким образом, в основании окажется от 4 до 6 блоков.

Что из себя представляет каждый блок, зависит от того, чему именно посвящён ваш сюжет.

Пирамида улик

Этот способ подходит для расследования масштабных преступлений, в которых герои серию за серией собирают новые фрагменты информации.

Каждый блок в основании пирамиды — это ключевая улика, которая приближает героев к пониманию происходящего. На первом уровне это не что-то конкретное, а скорее намёки на то, что с расследованием что-то не так. Появляются новые имена, кого-то из свидетелей ловят на лжи или какие-то показания не стыкуются с вещественными доказательствами или временной линией событий.

Часть этой информации сыщики могут знать с начала игровой кампании — собственно, благодаря этому они и понимают, что столкнулись с тайной, которую нужно расследовать.

Следующий уровень пирамиды — это обусловленные улики (термин из правил СЫЩИК). Герои не смогут получить к ним доступ, пока не выполнят определённое требование. Возможно, им нужно получить все улики с первого уровня пирамиды. Возможно, им придётся заручиться помощью конкретного персонажа. А возможно, для получения этих сведений нужно найти способ попасть в конкретное место.

Некоторые из этих улик могут поставить под угрозу жизнь сыщиков, их близких или их отношения с персонажами ведущего — к примеру, потому что герои узнают о них нечто, что предпочли бы не знать. Каждый следующий уровень пирамиды сужает спектр возможностей антагониста и позволяет сыщикам отбросить ложные пути расследования. Наконец, вершина пирамиды раскроет личность преступника или даст неоспоримое свидетельство его вины — или и то и другое.

Пирамида заговора

Этот метод планирования подходит, если в фокусе внимания игры — организация со сложной иерархией и несколькими уровнями влияния. В этом случае каждый блок пирамиды представляет собой отдельную «ячейку» организации: офис, управление, банду, секту, учреждение — всё определяется темой игры.

Чем выше уровень ячейки, тем больше её влияние и тем большими ресурсами она располагает. Связи между отдельными ячейками показывают иерархию организации: кто кому подчиняется и через какие ячейки можно выйти на следующий уровень иерархии.

Количество уровней в ячейке и могущество организаций на каждом из них определяется масштабом сюжета, который вы замыслили. К примеру, в игре «Ночные хищники» герои противостоят вампирскому заговору, который охватывает весь мир. Распределение степени влияния по уровням пирамиды в этом случае может выглядеть следующим образом:

► **Уровень 1 — улицы и районы.** Ячейкой организации может стать уличная банда, приходская церковь, малый бизнес или полицейский участок.

► **Уровень 2 — город.** Противник контролирует организацию, которая влияет на жизнь целого города: служба местных новостей, крупный банк, больница, торговое предприятие или даже мэрия.

► **Уровень 3 — область или штат.** Ячейкой этого уровня может стать крупный университет, торговая или транспортная компания со множеством филиалов, исследовательский центр, тюрьма или влиятельная преступная организация.

► **Уровень 4 — национальное влияние:** телекоммуникационная компания, корпорация, национальный банк, судоходная линия, военные организации и целые министерства.

► **Уровень 5 — надгосударственное влияние:** международные корпорации, представители НАТО и первые лица правительств.

► **Уровень 6 — лидеры заговора.** Те, кто незримо контролируют события в мире, посредством ячеек более низкого уровня. Это могут быть старейшины древнего культа, центральный совет директоров транснациональной корпорации или совет кардиналов при Ватикане. Вариантов множество.

Пирамида реакции

По мере продвижения героев к вершине пирамиды противник станет по-разному реагировать на вмешательство героев в его планы. Вы можете добавить описание реакции антагониста в качестве дополнения к основной пирамиде сюжета — или выстроить весь сюжет вокруг его действий.

Когда герои занимаются расследованиями первого уровня пирамиды, противник, вероятно, даже не знает об их существовании и потому вряд ли станет вмешиваться. Однако уже на втором уровне он осознаёт, что его действия привлекли чьё-то внимание и будет стремиться осложнить жизнь детективам: уничтожать улики, запугивать свидетелей. Возможно, он даже начнёт следить за детективами, чтобы собрать о них больше сведений.

Следующие уровни — это время агрессивной реакции на действия героев. Их пытаются вывести из игры: планируют нападения, устраивают ловушки, похищают их близких и т.д. Методы, которые использует противник, целиком определяются спектром его возможностей и форматом игры.

Наконец, вершина пирамиды — это последнее столкновение с антагонистом, когда он бросает все силы на то, чтобы устранить угрозу в лице героев — или хотя бы уйти от наказания. Сцена их противостояния становится кульминацией сезона, высшей точкой накала страстей.

ВОПРОС БАЛАНСА

Не каждое приключение должно быть посвящено магистральному сюжету. Однако будет полезно, если элементы «большого» расследования служат фоном для других событий и загадок недели.

Если у сыщиков нет возможности (или желания) следовать по пути, которым ведут их найденные улики, позвольте расследованию развиваться естественным путём. В нужный момент лишь осторожно подбрасывайте новые сведения и следите за тем, как игроки складывают их в единую картину.

Порой вы можете сами давать игрокам выбор, чему посвятить следующую встречу: личным целям героев, магистральному сюжету или расследованию загадки недели. Если они решают не делать ничего, поставьте их перед лицом последствий. Расследование не терпит промедления: вещественные доказательства теряются, память свидетелей слабеет, а электронные данные стираются или переписываются.

Стоит также заметить, что многие сериалы в жанре procedural обходятся без магистрального сюжета вовсе и целиком состоят из серий формата «загадка недели». Для игр такой стиль вождения подходит, если состав группы постоянно меняется или вы водите слишком редко, чтобы сохранить связ-

ность событий. В иных случаях магистральный сюжет станет отличным решением — он придаёт событиям глубину и показывает игрокам, что их действия меняют мир игры.

ПЛАНИРОВАНИЕ ДЕТЕКТИВОВ ЗАКРЫТОГО ТИПА

Среди многообразия детективных историй сюжеты закрытого типа занимают отдельное место. Из всех поджанров именно для закрытых детективов характерна наиболее жёсткая структура повествования. Как правило, события подчиняются следующей схеме:

1. Персонажи собираются вместе и коротко знакомятся друг с другом. Происходит представление действующих лиц истории.
2. Случается нечто ужасное, и все причастные автоматически становятся подозреваемыми.
3. Начинается расследование. Герои изучают возможные мотивы каждого из подозреваемых и их потенциальную связь с жертвой.
4. Герои находят улику, «разоблачающую» одного из подозреваемых, однако она оказывается ложным следом.
5. Происходит сюжетный поворот, герои находят новую информацию и устанавливают (на этот раз безошибочно) личность преступника.
6. Кульминация истории. Финальная конфронтация с антагонистом: герои пытаются помешать зловещим планам преступника и выжить.

Разумеется, схема весьма грубая, порой отдельные пункты меняются местами или повторяются несколько раз, но их набор остаётся прежним. И в этом нет ничего плохого. С точки зрения структуры, детектив — довольно шаблонный жанр. Игроки ждут, что сюжет истории будет подчиняться этой схеме.

Наличие чёткого плана существенно упрощает работу писателя детективных романов — и многократно усложняет её для ведущего НРИ. Если дать слишком много указаний на личность преступника, игроки могут раньше времени догадаться, кто он — и тогда история покажется им слишком прямолинейной и скучной. Если же забросать героев «красными селёдками», а в финале преступник появится, будто чёрт из табакерки, игроки почувствуют себя обманутыми. Пройти по тонкой грани между этими двумя крайностями сложно, но я расскажу о технике, которая может в этом помочь.

Предупреждаю: описанный трюк многим покажется мошенничеством, недостойным честного ведущего.

Если игроки узнают о том, что вы его используете, они могут не на шутку на вас обидеться. Однако эта техника работает и работает чертовски хорошо.

Я назвал эту технику **методом Cluedo**, и её суть в том, что план вашего сценария подразумевает, что любой из вовлечённых персонажей может оказаться преступником. На момент начала игры вы сами не знаете, кто он, и принимаете решение непосредственно во время игры, отталкиваясь от действий игроков.

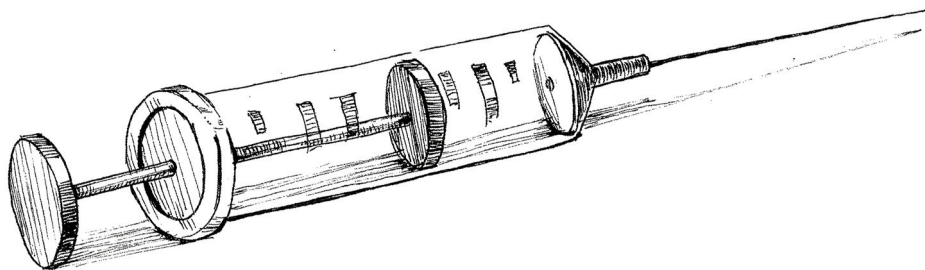
Идея не нова, и не я придумал этот приём. Большая часть главы представляет собой пересказ заметок к сценарию Леонардо Бальзеры Terra Nova для игры Ashen Stars. Название же методу я дал в честь фильма Cluedo 1985 года. «Улика» не только блистательно обыгрывает жанровые клише закрытых детективов, но и демонстрирует три непротиворечивые концовки с различным объяснением происходящего. Вам предстоит проделать нечто подобное и для игрового сценария.

РОЛИ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ

Суть метода Cluedo в том, что для каждого подозреваемого вы продумываете не одну роль, а одновременно три: **невиновный, ложный след и преступник**.

Да, это подразумевает огромное количество дополнительной работы, однако не всё так ужасно. Эти роли не абсолютно независимы друг от друга, но развивают одну и ту же концепцию персонажа. Каждая следующая роль строится вокруг предыдущей.

Невиновный — это состояние «по-умолчанию» для каждого подозреваемого. Именно в этой роли предстают персонажи при первом знакомстве с героями игры. Описание роли «невиновный» содержит общие сведения о подозреваемом, его краткую предысторию и, возможно, информацию о других персонажах, которой он готов поделиться с детективами.



Ложный след — персонаж в этой роли вызывает подозрения, однако не является настоящим преступником. Как правило, такие персонажи интересны сами по себе, а их истории привлекают внимание героев. У них всегда есть, что скрывать и чем они не станут просто так делиться с сыщиками: тайны прошлого, дурная репутация или планы на будущие преступления. Возможно, они даже совершили некое злодеяние, не связанное с делом, которое расследуют герои.

Вместе с описанием тёмных тайн персонажа вы должны продумать две вещи:

- ▶ улики, которые позволяют зародить подозрение в героях;
- ▶ сведения, которые в конечном итоге оправдают несчастного.

Преступник — именно он стал причиной расследования героев. Так же, как и в случае «ложного следа», для каждого персонажа вы должны придумать мотив, который толкнул его на злодеяние. Причём этот мотив не должен противоречить роли «ложного следа», а напротив — стать логичным её развитием.

Как правило, улика, изобличающая преступника, универсальна для всех подозреваемых (орудие убийства, запись с камер наблюдения, тайное завещание и т.д.), вам нужно лишь продумать, как именно герои обнаружат эту улику и как смогут однозначно связать её с персонажем.

КАК ЭТО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Когда герои впервые знакомятся с подозреваемыми, каждый из них предстаёт перед сыщиками в роли «невиновного». Старайтесь сделать персонажей по-настоящему разными и не бойтесь, если они покажутся слегка театральными — это тоже вполне типично для закрытых детективов.

Если вы справитесь с этой задачей, кто-нибудь из персонажей покажется игрокам достаточно интересным — или подозрительным, что в контексте детективов почти одно и то же. После этого сыщики начнут искать больше информации о персонажах, и рано или поздно перейдут к прямым обвинениям.

Как только у вас появится понимание того, в каком направлении движется сюжет, вы сможете «зафиксировать» персонажа в выбранной роли до конца сценария. Вот рекомендации, которые помогут понять, как и когда это следует делать:

- ▶ Если игроки не проявляют интереса к персонажу, оставьте его в роли «невиновного». Он может сообщить полезную информацию о других подозреваемых, но не более того. Не тратьте время на персонажей, которые не вызывают у игроков эмоциональной реакции.

- Если кто-то из подозреваемых вызывает у игроков смешанные чувства, разыграйте карту «ложного следа» и подбросьте героям соответствующую улику. Это усилит напряжение и, скорее всего, породит дискуссию между игроками о том, виновен он или нет.
- Если персонаж интересен игрокам и они заранее определились со своим отношением к нему, опять-таки подкиньте улику «ложного следа». Это либо заставит игроков усомниться в невиновности персонажа, либо подтолкнёт их к активным действиям и прямой конфронтации.

В определённый момент у игроков будет две улики, указывающих на двух разных персонажей как на возможных преступников. *Именно они станут центром истории.* Один из них — это «красная селёдка», как и предполагает описание его роли, второй — истинный виновник. Как правило, в современных детективах выбор происходит по одному из двух сценариев:

- Один из подозреваемых забирает на себя большую часть «экранного времени» и внимания героев — и оказывается ложным следом. Истинный виновник разоблачается в самом финале расследования.

- Подозрения сыщиков падают на настоящего преступника, но он отвлекает от себя внимание и отправляет героев к другому подозреваемому. Затем найденные улики показывают, что первоначальное предположение сыщиков было правильным.

Главный принцип универсален: истинным виновником оказывается персонаж, который вызывает меньше подозрений. Если игроки полностью уверены, что персонаж виновен, сделайте его ложным следом и наоборот.

Как только вы определились с тем, кто из персонажей станет ложным следом, подбросьте героям улику, доказывающую его невиновность. Очевидно, следующий шаг — указать на истинного виновника преступления и следить за тем, как сюжет движется к развязке.

Помните: в этой схеме есть место только одному ложному следу! В определённый момент у сыщиков будет две улики, указывающие на двух персонажей. Но только для одного из них они обнаружат улику, которая снимет с него подозрения. Не нужно изображать обоих ключевых персонажей в роли «красной сельди», а затем искать способы указать на истинного преступника. Так вы теряете связность повествования, и весь метод Cluedo просто теряет смысл.

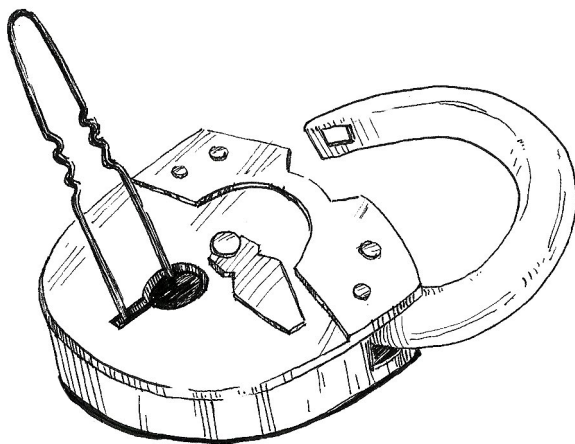
ПРОБЛЕМЫ МЕТОДА CLUEDO

Одна из проблем детективных игр состоит в том, что игроки порой крайне неохотно взаимодействуют с персонажами ведущего. Они сосредоточены на «главной» цели игры — пройти по цепочке улик от начала до конца и получить «правильный» результат. Вникать в хитросплетения предысторий и мотиваций персонажей они считают лишним. Для метода Cluedo это настоящая катастрофа.

Ключевые улики в сценариях, созданных с использованием этой техники, не указывают напрямую на преступника. Они обретают смысл, только когда игроки пытаются больше узнать о подозреваемых и ищут эмоциональной связи с ними. Если они этого не делают, расследование заходит в тупик.

Старайтесь поощрять игроков больше узнавать о персонажах ведущего. Задавайте наводящие вопросы, указывайте на то, что им известно, а что — нет. Если даже после этого они остаются равнодушны к персонажам, просто выберите двух подозреваемых самостоятельно и действуйте так, как описано выше.

Порой игроки настолько хотят верить, что кто-то из подозреваемых — преступник, что отказываются отбросить эту идею даже после того, как обнаруживают свидетельства того, что это ложный след в расследовании. Если они действительно сильны в своих убеждениях, измените первоначальный план и сделайте этого персонажа виновным. В конце концов, если игроки хотят в это верить, значит, на их взгляд, это самый интересный вариант развития событий.



ЗАПИСЬ ДЕТЕКТИВНЫХ СЦЕНАРИЕВ

Многие приключения прекрасно работают в руках у авторов, но разваливаются на части, когда их берётся провести кто-нибудь ещё. В них могут быть заложены потрясающие идеи, яркие персонажи и неожиданные повороты сюжета, но всё это теряется где-то на пути между разумом автора и готовым сценарием. Поговорим о том, как можно этого избежать.

Нет, этот раздел посвящён не ликбезу по литературному мастерству. Он рассказывает, как структурировать информацию в сценарии так, чтобы им смогли воспользоваться другие ведущие.

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

Это самая важная часть вашего сценария. Ведущий начинает чтение именно с неё и надеется, что из этих нескольких абзацев он получит общее представление о приключении, которое попало к нему в руки. Вводная часть должна содержать:

- **«Технические» данные:** для какой игры и какой механики написан сценарий, на сколько человек он рассчитан и за какое время его можно сыграть.
- **Завязка расследования:** кем являются герои игры, с какого события для них начинается история и почему они оказались вовлечены в расследование.

► **Особенности формата.** Возможно, это сценарий с «тикающими часами» и жёстким тайм-менеджментом; возможно, в приключении нет места экшену и всё построено на социальном взаимодействии; а может история выстроена таким образом, что в финале герои неизбежно погибнут. Обо всех подобных вещах стоит сказать сразу.

► **Требования к персонажам.** Если для приключения подходят любые « типовые » герои выбранной игры, можете игнорировать этот пункт. Но если сценарий работает только с заранее подготовленными персонажами или все они должны быть членами одной организации/семьи/культы или кто-то из них должен обладать особой способностью, об этом также стоит предупредить.

Кроме этого можете указать ключевую тему, идею или атмосферу сценария. Возможно, вы с самого начала хотите дать понять, что приключение воспроизводит дух старых нуарных фильмов, и тема ошибок прошлого будет играть в нём ключевую роль. Или вы хотите указать на конкретный источник вдохновения, с которым стоит ознакомиться ведущему. Одна такая ссылка может рассказать о сценарии больше, чем пара страниц описания.

Не стоит относиться к написанию вводной части формально. Она — ключ к тому, что на ваш сценарий вообще обратят внимание. Если этот раздел не рассказывает ведущему, что за приключение ждёт игроков, он просто закроет документ и постарается найти тот, что справится с поставленной задачей лучше. Поэтому будьте конкретны. Избегайте общих фраз, которыми можно описать десяток других приключений. Если вы пишете что-то вроде «Это сценарий расскажет об отважных героях, которых ждут тяжёлые испытания и древние тайны», сотрите этот текст и напишите что-то более внятное.

Главный совет, который я могу дать: заботьтесь о читателе. Сделайте всё возможное, чтобы облегчить жизнь ведущему, который возьмёт в руки сценарий. Краткая, но ёмкая вводная часть — первый шаг к этому.

ТО, ЧТО СКРЫТО

В разных играх этот раздел называется по-разному: «Зловещий заговор», «Ужасная правда» или просто «За сценой». В нём содержится описание преступления или происшествия, которое расследуют герои. Кто антагонист в этой истории, каковы его планы и мотивация,

кто ещё оказался вовлечён в происходящее и т.д. В этом же разделе вы должны дать ответ на вопрос, что стоит на кону в расследовании и что произойдёт, если герои не сумеют распутать дело.

Как правило, это самая простая часть сценария: события раздела «За сценой» уже произошли, они неизменны во времени, и вам остаётся их только описать. Тем не менее, именно этой части не хватает во многих приключениях. Причина этого в том, что авторы относятся к своим сценариям как к литературному произведению и считают, будто ведущий должен знакомиться с их историей как с детективным романом. Им хочется верить, что он терпеливо прочтёт сценарий от корки до корки, гадая, кто же на самом деле убийца и какие испытания ждут героев.

Оставьте эти графоманские мечтания. Будьте профессионалом! Ведущий игры — не просто читатель, он ещё и соавтор вашего приключения. Он читает его не ради эстетического удовольствия, а из суровой необходимости провести игру. Не старайтесь увлечь или удивить его; вместо этого расскажите то, что поможет ему во время вождения.

СЦЕНЫ И УЛИКИ

Основная часть сценария — это описание игровых сцен, которые вы продумали на этапе планирования истории. Вы уже знаете правила: работайте над окружением, стремитесь к цельным образам персонажей и уделяйте внимание деталям. Много в описании сцен определяется вашим персональным стилем. Однако есть пара приёмов, которые сделают запись сценария более структурированной и понятной.

Список улики

Когда вы описываете улики, доступные в сцене, удобно располагать их в порядке, определяемом сложностью получения информации. Так, некоторые улики становятся очевидны сразу, поскольку находятся у всех на виду, и для их получения даже не нужны специальные умения:

- В комнате чувствуется сильный сквозняк. Осмотрев помещение, вы обнаруживаете, что окно разбито, а на полу среди осколков стекла лежит небольшая статуэтка.
- Как только вы заговорили о прошлой ночи, свидетель начал отчётливо заикаться.
- Человек за столом безусловно мёртв. Его голова лежит на столе в луже крови, а рядом с правой рукой покоится револьвер «Бульдог».

Для получения других улик требуется поиск в определённом месте, сопоставление известных фактов или правильный вопрос, адресованный свидетелю. Наконец, некоторые улики требуют использования конкретной способности, прохождения проверки или даже решения головоломки самим игроком.

Для каждой улики старайтесь указывать её тип, связанные с ней навыки или сложность проверки, которую нужно пройти персонажу. Кроме того, старайтесь предусмотреть несколько способов получения каждой улики — тем самым вы существенно облегчите жизнь ведущему и его игрокам.

Типы сцен

Когда описываете сцены, можете обратиться к классификации, которая принята в системе СЫЩИК. Тип сцены указывает на назначение эпизода в сценарии и помогает ведущему лучше понять его суть.

В записи сценариев тип сцены обозначается в явном виде сразу после заголовка.

Вводная: с этой сцены начинается расследование. Обычно это место преступления, брифинг или некое происшествие, случившееся с героями. Вводная сцена описывает нечто такое, что не может оставить сыщиков безучастными и побуждает их к действию.

Ключевая сцена строится вокруг улики, которая необходима для понимания происходящего. Такие сцены непременно ведут к новым ключевым сценам, и распутать дело без них чаще всего невозможно.

Вариативная: такие сцены строятся вокруг ярких деталей расследования, побочных конфликтов, дополнительных улик или сюжета второго плана. Строго говоря, дело можно распутать и без вариативных сцен, но они делают происходящее ярче и атмосфернее. Кроме того, улики, полученные в вариативных сценах, часто помогают сыщикам сэкономить ресурсы или достичь личных целей.

Реакция противника: зачастую антагонист героев пытается остановить героев и помешать расследованию. В таких сценах сыщики сталкиваются с угрозой для себя и своего окружения. Как правило, это сцены действия: драки, перестрелки, погони и прочие замечательные вещи. Нередко даже подобные сцены обычно несут полезную информацию для героев, но это вовсе не обязательно.

Развязка: финальная сцена расследования, в которой герои срывают маску со злодея и получают ответы на все вопросы.

«Следует за», «ведёт к»

Это ещё один маленький трюк, который используется в сценариях по правилам СЫЩИК. Сразу после заголовка вы указываете список сцен, которые могут привести к текущей и к которым может привести она. Выглядит это примерно так:

Дети змея

Тип сцены: вариативная

Следует за: Непрошенные гости, Слепой хранитель

Ведёт к: Язык предателя, Последний сын

Считайте, что пункты «Следует за», «ведёт к» — это своего рода закладки для ведущего. Во время подготовки игры они помогают структурировать информацию, а во время вождения позволяют легче ориентироваться в тексте сценария. Однако куда важнее, что эти пункты помогают выявить слабые стороны сценария. Если каждый эпизод расследования следует из одной лишь предшествующей сцены и ведёт к единственной следующей, это верный признак, что сценарий получился слишком прямолинейным, а его структура — чрезмерно жёсткой. Стоит подумать о том, чтобы добавить ему вариативности и описать дополнительные пути расследования, которыми могут пойти детективы.

ПРОВЕРКИ И ИСПЫТАНИЯ

Расследование — это не только беседы со свидетелями и вдумчивое изучение мест преступлений. Сыщикам придётся взламывать замки, вести слежку, участвовать в напряжённых погонях, а иногда — сражаться за жизнь и рассудок.

При описании сценария убедитесь, что для каждой сцены указываете навыки и способности, которые понадобятся персонажам, сложности проверок и правила их прохождения.

Если проверка необходима, чтобы получить доступ к ключевой улике, провал не должен вести к её потере. В таких случаях сыщик всегда получает информацию, но страдает от негативных последствий в случае провала. Придумывая испытания на пути детективов, не забывайте описывать, что произойдёт, если удача окажется не на их стороне.

Помните, что игроки порой склонны к дурацким поступкам и могут затеять драку буквально с любым персонажем, которого встречают сыщики. Подготовьте ведущего к такому развитию событий и подготовьте список игровых параметров для второстепенных персонажей.

ДЕТАЛИ

Осталось ещё несколько мелочей, которые вы могли бы добавить к сценарию. Строго говоря, они необязательны, но именно внимание к деталям отличает проработанный сценарий от грубой зарисовки.

- **Сводка ключевых мест, дат и персонажей.** Её лучше всего разместить сразу после раздела «За сценой». Такие списки служат удобной шпаргалкой для ведущего и существенно облегчают процесс вождения.
- **Диаграмма сцен.** Ещё одна шпаргалка для ведущего. Она представляет собой перечень сцен со списком ключевых улик, соединённых друг с другом стрелками. Такая схема наглядно показывает возможности перехода от одного эпизода сценария к другому и позволяет убедиться в том, что история не получилась слишком уж статичной и прямолинейной.
- **Раздаточный материал.** Фотографии, схемы, карты, вырезки из газет и выдержки из дневников. Такие вещи помогают создать атмосферу игры и экономят массу времени. Кроме того, игроки гораздо лучше запоминают информацию, которую получают в виде физических объектов, а не в виде очередного описания из уст ведущего.

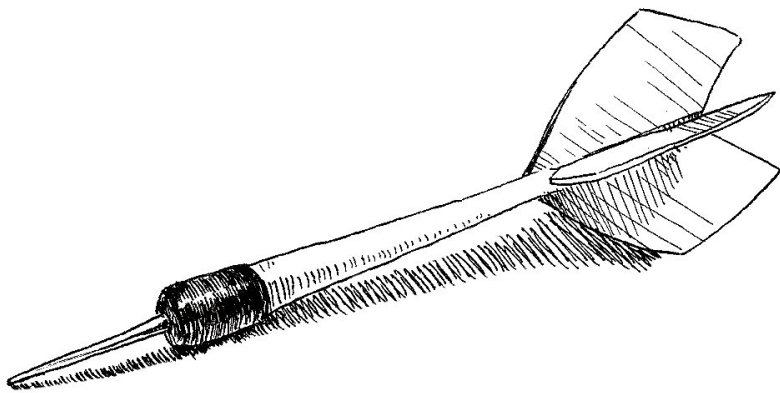
► **Готовые персонажи.** Всегда приятно, когда сценарий представляет собой законченное приключение, которое можно взять и играть в готовом виде. Заранее подготовленные листы персонажей игроков станут финальным штрихом в вашем сценарии. Кроме того, это позволит создать героев, которые лучше всего вписываются в действие игры, а их умения оказываются наиболее востребованными.

Советы ведущему

Так уж сложилось, что детективные сюжеты скрывают в себе немало подводных камней. Игроки упускают из вида важные улики, темп повествования падает, а расследование так и норовит зайти в тупик. Этот раздел посвящён тому, как этого не допустить.

ЗАБУДЬТЕ ПРО СВОЙ ГЕНИАЛЬНЫЙ ПЛАН

Какой бы изящный, интересный и драматичный путь от завязки к разгадке вы ни продумали, будьте готовы, что он никогда не будет воплощён в жизнь. Это нормально. Не ждите от игроков, что они станут с интересом угадывать ваш замысел. Вместо этого прислушайтесь к тому, что они говорят и используйте их идеи. Игроки умны, помните об этом. Причём их коллективный разум, скорее всего, превосходит ваш собственный, и потому они часто будут предлагать пути расследования, которые вы и предположить не могли. Худшее, что вы можете сделать — просто отмахнуться от них в угоду собственному замыслу.



Знайте: нет ничего хуже для игрока, когда логичный (хотя бы с его точки зрения) и интересный план расследования заканчивается ничем. Когда это происходит один раз, игроки понимают, что свернули не туда, во второй — чувствуют досаду, на третьем — захотят послать ведущего подальше. К пятому они перестанут предлагать новые варианты, и вам придётся тащить их по сюжету силой, чтобы игра не заглохла вовсе.

Поэтому если история преступления хоть как-то связана с действиями персонажа, пусть игрок получит информацию. Это потребует от вас некоторых навыков импровизации, но в то же время облегчит работу: вам не нужно ломать голову над тем, как подать улику — игроки сами придумают, как её отыскать.

Если случилось так, что игроки догадались о чём-то раньше времени и вы боитесь, что это разрушит игру, можете не открывать им всю информацию, но дайте понять, что сыщики на правильном пути. Возможно, их кто-то опередил, улику уничтожили, свидетеля запугали, место преступления вычистили и залили люминофором — всё это лучше, чем ответ «ты ничего не нашёл».

Даже если действия персонажа никак (даже отдалённо) не связаны с историей преступления, используйте эту возможность, чтобы ввести в игру яркого персонажа или отыграть сцену, которая подчеркнёт атмосферу игры, тему истории или лично затронет героя. Даже это будет наградой в поисках, а игроки не будут чувствовать, что делают что-то глупое или неправильное.

НЕ ПРЕВРАЩАЙТЕ ПОИСК УЛИК В ИСПЫТАНИЕ

О, это скверная привычка, от которой непросто избавиться. Этот принцип вбивается в нас едва ли не каждой ролевой системой: *победа не должна доставаться герою легко*. Если он желает что-то получить, он должен пройти испытание: чем-то пожертвовать, разгадать загадку или хотя бы пройти злощастную проверку внимания.

Проблема вот в чём: улики — это не награда, а средство ведения расследования. Превращать поиск улики в испытание — это примерно то же самое, что требовать в D&D спеть песенку или исполнить танцевальный номер, чтобы получить возможность подраться с очередной группой гоблинов. Одна такая игра будет даже забавной, вторая — странной, на третью игроки вряд ли придут.

Именно для решения этой проблемы создавались системы вроде СЫЩИК. Однако практика показывает, что даже они не всегда спасают положение, если ведущий слишком привык к более традиционным играм. Если для поиска улики не нужно кидать кубиков, ведущий продолжает требовать, чтобы игроки правильно задали вопрос или искали в строго определённом месте. Поиск превращается в настоящий пиксельхантинг. Это не делает игру интереснее, это навевает скуку — нет ничего хуже, чем клещами вытягивать из ведущего каждую крупницу информации.

Не жадничайте. Если игрок ищет информацию, дайте её, и пусть дальше уже он ломает голову, что с ней делать. Это и называется детективом.

СЛЕДИТЕ ЗА ТЕМПОМ

Итак, вы продумали захватывающее и необычное преступление и уверены, что игроки со рвением ищейки будут вгрызаться в каждую улику и не успокоятся, пока не дойдут до развязки.

Оставьте эти фантазии. Ещё одна проблема ролевых игр в том, что темп в них то и дело провисает, а игроки начинают зевать, какую бы драму вы ни пытались им устроить.

Причина вот в чём: темп игры определяется не просто сменой событий и мест, но тем, что действия игроков должны быть разными по своей сути. Если в первой сцене они исследуют лабораторию, во второй — обыскивают склад, в третьей — ищут древний фолиант в библиотеке, то к четвёртой они, скорее всего, заснут.

Следите за настроением игроков и умейте поймать момент, когда вдумчивое расследование нужно разбавить сценой взрывного экшена.

Как это сделать:

- **Начинайте с действия.** Первая сцена в стиле *In medias res* — отличный ход для детективных сюжетов. Головокружительная погоня, ожесточённая перестрелка, магический ритуал — всё это заставляет игроков собраться и включиться в расследование. Кроме того, это даст вам запас времени до того, как игроки начнут скучать, и вы успеете придумать следующую встряску.
- **Продумайте не только сами улики, но и осложнения, связанные с их получением.** Нет, речь не о том, что поиск должен быть испытанием (см. предыдущий совет), а о событиях, которые заставят персонажей действовать. Пока они обыскивают лабораторию, срабатывает защитный механизм и оживает сторожевой голем; склад, где герои ищут улики, поджигают бандиты;

на библиотеку нападают крылатые обезьяны. Не бойтесь, если ваш ход покажется не слишком изящным решением — хороший экшен в нужное время способен скрыть многие изъяны игры.

- **Запланируйте реакцию антагониста.** Если противник героев не знает о расследовании — или знает, но ничего не делает — это сделает победу героев слишком лёгкой. Подумайте над тем, как он попытается остановить сыщиков. Организует слежку, наймёт убийц, призовет демона — что угодно. Лучше всего будет оформить его реакцию в виде «плавающих» сцен, которые вы сможете вводить в игру в те моменты, когда нуждается в этом больше всего.

ИЗБЕГАЙТЕ «ШАХМАТНОГО» СТИЛЯ

Для ролевых игр с детальной боевой составляющей существует так называемый шахматный стиль вождения. Он заключается в том, что игровой процесс максимально формализуется, а сама игра рассматривается как следование сложному своду правил для достижения конкретной цели. Сражения в таких играх действительно напоминают шахматную партию между игроками и ведущим.

Свой «шахматный» стиль есть и для детективных игр, хотя и проявляется он иначе. Ведущий полностью сосредотачивается на созданной им структуре игры: ключевых уликах и связях между ними. Всё остальное отходит на второй план, а игра воспринимается как путь по хлебным крошкам. Ведущий просто проводит игроков по цепочке, они собирают улики, дело раскрыто, игра закончена, сыщики победили.

Не делайте так! Это невероятно скучно и убивает весь дух ролевой игры.

Помните, что все цепочки улик, которые вы продумываете, это лишь структура. Она нужна для того, чтобы вам было удобнее работать с сюжетом, с его ключевыми сценами и связями между ними. Структура должна поддерживать вас, а не сковывать по рукам и ногам. Вы играете не ради неё, а ради истории, которую создают игроки и их персонажи. Яркие сцены, отыгрыш роли, разрешение конфликтов, развитие отношений между героями, трудные выборы — вот что такое ролевая игра. Помните об этом и не допускайте, чтобы структура подменяла собой историю.

Если вы чувствуете, что действия персонажей становятся слишком механическими, сделайте паузу и подумайте: что может оживить эту сцену? Какой конфликт можно развить? Как можно сделать этого персонажа интересней?

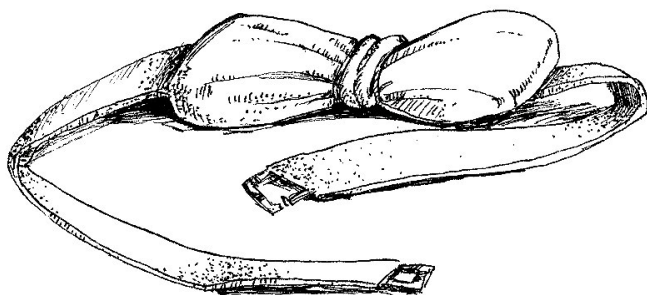
ИСПОЛЬЗУЙТЕ МОНТАЖ

Далеко не каждую сцену расследования необходимо разыгрывать по ролям. Если игроки хотят проверить одну из версий или зацепок и при этом сцена не сулит интересного взаимодействия с персонажами ведущего или столкновения с антагонистом, сведите её к короткому повествовательному эпизоду. Это экономит время, помогает поддерживать темп повествования, да и просто позволяет пропустить скучные моменты и сосредоточиться на по-настоящему интересных.

К примеру, агенты Ordo Veritatis хотят обыскать квартиру редактора вечерних новостей, который вывел в эфир шокирующий сюжет, сыгравший на руку эзотерристам. Вы знаете, что сам журналист заодно с сектантами и давно сбежал, а единственное живое существо в квартире — недокормленная шиншилла.

Если время есть, а игрокам нужна передышка после напряжённой сцены, можете подробно разыграть, как агенты запугивают консьержа, проникают в квартиру, а затем последовательно обыскивают каждую комнату. Если же нет, просто попросите кого-нибудь из игроков потратить пункт **сбора улик** и опишите, что после получаса поисков герои обнаружили в мусорной корзине скомканный лист бумаги с напечатанной картой и несколькими отметками на ней.

Этот приём помогает сэкономить время игры, но порой встречает негативную реакцию со стороны участников. Некоторые игроки боятся доверить контроль над ситуацией ведущему, некоторые — опасаются что-то упустить, а некоторые — просто предпочитают проживать каждую минуту игры по полной. Если в вашей группе есть такие участники, прибегайте к монтажу для других случаев.



КАК ВЫВЕСТИ ИГРОКОВ ИЗ ТУПИКА

Даже если вы продумали несколько альтернативных цепочек уликов и тщательно следуете всем описанным выше советам, игроки всё равно могут зайти в тупик. Вот они сидят перед вами, кофе допит, обсуждение игры закончилось — и кто-то уже тянется к смартфону посмотреть забавное видео с ютуба. Нужно что-то решать, иначе игра совсем заглохнет.

Как только вы поняли, что игроки понятия не имеют, что делать дальше, сделайте небольшой перерыв и постарайтесь определить источник проблемы. Вот несколько частых причин «точек отказа» и способы их решения:

► **Недостаток внимания.** Игроки уже знают ответ на загадку, кто-то даже озвучивал его вслух, но его либо не услышали, либо об этом забыли. Решение: прямо скажите игрокам, что у них уже есть все необходимые сведения для решения, они упускают лишь незначительную деталь.

► **Затянувшиеся обсуждения.** Игроки придумывают одну теорию за другой и тратят бесценное время на их обсуждение. Чаще всего это происходит из-за недостатка информации. Напомните им о главном принципе ведения расследования: не строить теорий на пустом месте. Если предположений слишком много, сыщикам нужны новые улики.

► **Нерешительность.** Игроки знают, что делать дальше, но не решаются действовать. Решение: напомните им о том, что стоит на кону и какова цена их промедления. Кто-то погибнет, зло восторжествует, монстры захватят Землю, из продажи навсегда исчезнет ежевичное мороженое — такие вещи.

► **Настоящий тупик.** Худший из всех вариантов: игроки упустили одну из ключевых уликов и теперь не знают, что делать дальше. Решение: найти новый способ дать им нужные сведения. Ниже описано, как это можно сделать.



Как подать новую информацию?

Если у игроков ещё есть непроверенные нити расследования или улики, которым они не уделили должного внимания, с этим легко справиться. Настоящие проблемы начинаются, когда игроки пропустили важную улику или сцену и окончательно сбились с пути.

Вам нужно дать игрокам новую информацию, которая поможет им выйти на след. При этом нельзя сказать в лоб: «Хватить тупить, очевидно же, что вдова вам солгала!» Это испортит игру, и вместо удовольствия игроки почувствуют досаду и разочарование. Если разгадку игроки не находят сами, а получают напрямую из рук ведущего, это убивает дух детективной истории. Ваша задача лишь подтолкнуть игроков в нужном направлении, осторожно и деликатно. Вот несколько идей того, как это сделать.

Новый свидетель

Самое простое решение: появляется новый свидетель, который готов поделиться с детективами ценными сведениями. Либо же один из персонажей, с которыми детективы беседовали раньше, «вспоминает» что-то важное и сообщает об этом героям. Метод универсальный и удобный, одна только проблема: его использование часто выглядит нарочито и неестественно. Игрокам нужна помощь — и вот на пороге появляется сознательный гражданин, который жаждет помочь правосудию. «Не верю!»

Избежать такого впечатления можно, если взять на вооружение одно правило: свидетель никогда не приходит к персонажам, только чтобы рассказать им то, что их интересует. У него собственные мотивы и стремления, а персонажи лишь средство их достижения. Свидетель угрожает детективам, требует вмешательства, стремится отвести от себя подозрения, возможно, даже шантажирует кого-то из ключевых персонажей — всё это выглядит интереснее, чем бескорыстное стремление помочь.

Только не переусердствуйте с мотивацией свидетеля. Задача в том, чтобы подтолкнуть героев к разгадке, а не придумывать полноценный сюжет второго плана.

Результат из лаборатории

В детективных историях часто бывает так, что персонажи, обнаружив образец неизвестного вещества, отправляют его в лабораторию для детального анализа. Впоследствии звонок из лаборатории раздаётся в самый подходящий (с точки зрения драмы) момент и специалист сообщает важную деталь, которая переворачивает представления сыщиков о происходящем. Это отличный приём, который позволяет регулировать темп повествования и раскрывать информацию, когда она произведёт наибольшее впечатление — или позволит игрокам выйти из тупика.

Если так случилось, что герои уже получили все улики, но всё равно не понимают что делать, специалист из лаборатории может «провести дополнительные тесты» или же просто поделиться с сыщиками соображениями по поводу дела.

Изъян этого способа в том, что он применим далеко не во всех сеттингах и жанрах. Порой у героев нет никакой поддержки со стороны, и рассчитывать они могут только на себя.

Реакция антагониста

Антагонист персонажей и автор преступления, которое они расследуют, вряд ли сидит сложа руки. Он наблюдает за героями и стремится помешать им.

Если игроки заскучали, пора устроить героям встряску. Антагонист пытается устранить детективов, запугать их или хотя бы сбить со следа. Засада, наёмный убийца, поджог, цыганское проклятье — всё это достойные методы решения проблем. Идея же в том, что по ходу дела противник оставляет пару-тройку улик, которые помогут героям разобратся в происходящем.

Аномалии

Способ не универсальный, зато эффектный. Лучше всего он работает в фэнтези и фантастике, но и в современном детективе ему найдётся место. Герои обнаруживают, что часть их снаряжения обрела необычные свойства, или поведение персонажей ведущего или питомцев стало странным и пугающим. Изучив явление, сыщики приходят к выводу, что единственное объяснение — эффект технологии, артефакта или магии, которые использовал антагонист героев. Это, в свою очередь, подталкивает их к пониманию общей картины происходящего.

Метод хорош тем, что он самый честный и из перечисленных. Игроки решают очередную загадку и получают ещё одну улику, которая помогает понять происходящее. Разница в том, что эту улику они носят с собой и потому её сложнее пропустить.

Слабость метода в том, что сходу придумать аномалию, которая смотрится органично, но при этом не будет слишком очевидной, довольно сложно.

Ретроспективные эпизоды

Ретроспективная подача информации — штука сложная, но интересна тем, что обращается к опыту сыщиков и помогает игрокам лучше раскрыть образы героев. Суть метода сводится к тому, что вы выбираете одного из персонажей игроков и описываете случай из его прошлого, который так или иначе перекликается с расследованием — напрямую или метафорически. Поступки персонажа и решения, принятые в прошлом, могут привести его на решение загадки, с которой он столкнулся.

Если есть время, отыграйте полноценный ретроспективный эпизод; если времени нет, просто «напомните» игроку о том, как развивались события в тот раз, и спросите, что случилось тогда.

Это изящный и действенный метод, но он опасен тем, что многие игроки негативно воспринимают любое вмешательство в предысторию персонажа и потому попытка создать сцену из его прошлого может скверно закончиться. Прежде чем экспериментировать с ретроспективой, убедитесь, что игрок вам доверяет, а вы неплохо знаете персонажа.

СОВЕТЫ ИГРОКАМ

Большая часть советов и рекомендаций в этом документе предназначена ведущим детективных игр. Неудивительно — ведь именно ведущему предстоит продумать сюжет расследования, следить за темпом повествования и наполнять игру загадками и испытаниями. Тем не менее, игра в детектив тоже обладает своей спецификой. В этом разделе собрано несколько советов и практик, которые сделают жизнь ваших сыщиков проще, а расследование — увлекательнее.

Скорее всего, часть этих советов покажется совершенно очевидной, но вы удивитесь, сколь многие начинающие детективы их игнорируют.

СЛУШАЙТЕ

Сама природа ролевых игр такова, что всю информацию о расследовании вы получаете от ведущего. Что-то из сказанного им является важной уликой, что-то — лишь деталью в описании. Ваша задача — отличить одно от другого. Прислушивайтесь к тому, что говорит ведущий и как он это делает. Если он повторяет несколько раз или выделяет интонацией определённые имена, названия мест или фрагменты описания, вам стоит обратить на это внимание.

ДЕЛАЙТЕ ЗАПИСИ

Делайте заметки о том, что герои узнают во время расследования: ключевые места, персонажи и хронология событий. Ваша память не так надёжна, как вам кажется. Это особенно верно, если игра растягивается на несколько встреч. Благодаря заметкам вы не упустите из виду что-то действительно важное. Кроме того, сам акт ведения записей помогает сосредоточиться на расследовании и установить связи между разрозненными фрагментами информации.

Идеальный вариант — не просто вести индивидуальные заметки, а собирать полученные сведения в полноценную карту расследования. Вы наверняка видели такие штуки в детективных фильмах и сериалах. Они отлично структурируют информацию и создают атмосферу настоящей сыскной работы. Далее я расскажу о том, как организовать такую схему.

Если с картой проблемы, постарайтесь вести хотя бы список зацепок, которые у вас есть, и планомерно вычёркивать те, что уже проверили. Такой перечень позволит держать перед глазами возможные пути расследования и вам будет труднее забыть о тех, которые ещё не успели изучить.

РАБОТАЙТЕ С УЛИКАМИ

Тупик в расследовании — это всегда неприятно. Ведущий спрашивает, что вы делаете дальше, а вы понятия не имеете, как на это ответить. В большинстве случаев проблема не в том, что у вас не осталось зацепок, а в том, что вы либо забыли о них, либо не хотите ими воспользоваться.

Именно поэтому так важно записывать все улики, которые находят детективы. Наверняка изучение некоторых из них покажется пустой тратой времени, но это не повод вычёркивать их из списка. Не верьте в совпадения. Когда вы находите что-то странное, необычное или неожиданное, скорее всего, оно как-то связано с делом — даже если вы пока не понимаете, как именно. Да, может оказаться, что это просто случайный факт, который не имеет отношения к расследованию. Однако вы не узнаете точно, пока не проверите.

Улики — это топливо истории, они ведут к новым сценам, новым персонажам и новой информации. Не стоит отбрасывать их, только потому что они вам не нравятся.

ИЗБЕГАЙТЕ ПУСТЫХ ПРЕДПОЛОЖЕНИЙ

Типичная проблема детективных игр в том, что игроки слишком увлекаются спорами о том, что могло произойти на самом деле. У них всего несколько улик, но они уже выстроили дюжину гипотез о том, как их можно связать между собой. Такие обсуждения могут длиться часами; они убивают темп игры, а главное — редко помогают в расследовании.

Поймите правильно: гипотезы — это здорово; это один из основных инструментов детективной работы. Но только в том случае, если они обоснованы! Худшая ошибка, которую могут совершить игроки — вцепиться в очередную надуманную теорию и действовать так, будто она является свершившимся фактом.

Всякий раз, когда обсуждение затягивается, а версий происходящего становится слишком много, ищите новые улики. Наверняка у вас есть непроверенные зацепки в расследовании — сейчас самое время ими заняться. Если зацепок не осталось, то подумайте о том, каких сведений вам не хватает, чтобы прояснить ситуацию. Составьте план их получения и отправляйтесь на поиски.

ГОВОРИТЕ С ЛЮДЬМИ

Хотя наше хобби основано на том, чтобы говорить словами через рот, именно с этим действием часто возникают проблемы. Игроки уверены, что распутают дело, полагаясь лишь на прикладные способности персонажей и их академические знания. Взломать защищённый сервер — легко, проникнуть в охраняемую лабораторию — как прогулка по парку, допросить возможного свидетеля — ммм... а давайте вместо этого хакнем его аккаунты и установим камеру в квартире?

Конечно, вы будете находить важные вещественные доказательства, но самой ценной информацией располагают персонажи ведущего. Говорите с ними! Беседуйте со свидетелями, допрашивайте подозреваемых, обращайтесь за консультацией и советом к профессионалам — именно это приведёт вас к разгадке.

Вот несколько рекомендаций, как сделать общение более продуктивным.

Определитесь с планом

Перед очередным важным разговором обсудите с другими игроками, чего хотите добиться от персонажа и какую стратегию будете использовать. Кто будет вести допрос? О чём вы собираетесь спросить? Что ни в коем случае нельзя упустить из виду?

Следите за реакцией

Допрос свидетеля или подозреваемого — это не пустая болтовня за чашкой кофе. Ваша задача — понять, что известно собеседнику, лжёт ли он, как относится к случившемуся и причастен ли сам к этому. Следите за реакцией ведущего и ищите подсказки в его поведении.

Используйте прикрытие

В разговоре со свидетелями и подозреваемыми вовсе не обязательно представляться тем, кем вы являетесь на самом деле (если, конечно, речь не идёт об официальном допросе в полицейском участке). Толика лжи и притворства поможет открыть любые двери. Перед встречей с персонажем выберите подходящее прикрытие: где-то выгоднее прикинуться копом, где-то — репортёром местной газеты, а где-то — священником или старым другом семьи. Убедитесь, что прикрытие позволит не просто получить доступ к персонажу, но и послужит оправданием для того, чтобы задавать вопросы на интересующую тему. Впрочем, не забывайте, что ваша маленькая ложь — лишь средство достижения цели. Будьте готовы снять маску и играть в открытую, если это поможет докопаться до правды.

Используйте несколько источников информации

Старайтесь не полагаться на свидетельские показания единственного персонажа. Ваши источники могут быть ненадёжны, предвзяты или находиться под чьим-то влиянием. Ищите тех, кто может подтвердить или опровергнуть сказанное. Кроме того, это помогает получить несколько точек зрения на случившееся и лучше понять происходящее.

НЕ СТОЙТЕ НА МЕСТЕ

Как правило, каждая сцена расследования строится вокруг одной конкретной ключевой улики. Скорее всего, есть и другие сведения, которые вы можете получить здесь и сейчас, но это не значит, что вы должны тратить целые часы на то, чтобы снова и снова обыскивать комнату или повторно допрашивать свидетеля, надеясь выудить побольше информации.

Если вы получили улику, которая ведёт к другому месту и другим персонажам — воспользуйтесь ею! Скорее всего, там вы найдёте новые зацепки, которые укажут путь к новым приключениям. Детективная история рождается, когда вы двигаетесь по следу, а не ходите кругами вокруг одной и той же сцены.

ГОТОВЬТЕСЬ К ХУДШЕМУ

В детективных сценариях много внимания уделяется социальному взаимодействию, решению головоломок и сопоставлению вещественных доказательств. В этом и состоит суть сыскной работы. Однако это не значит, что в детективе нет места хорошему экшену. Будьте готовы к тому, что свидетель попытается сбежать, подозреваемый бросится на вас с ножом, а в лаборатории, которую вы обыскиваете, устроят поджог.

Разумеется, не стоит впадать в паранойю (хотя параноики живут дольше своих легковых коллег). Просто держите при себе оружие, а если разделяете группу, старайтесь, чтобы в каждой её части был персонаж, который умеет драться.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ КАРТУ РАССЛЕДОВАНИЯ²

Вы наверняка видели такие штуки в детективных фильмах и сериалах: огромные доски с фотографиями и схемами, соединёнными сложной паутиной разноцветных нитей. Карта расследования — не просто визитная карточка детективных историй, но и полезный инструмент, который помогает структурировать информацию, которую получают персонажи.

Прежде всего, вам потребуется маркерная или пробковая доска, доступная игрокам для записей и просмотра. Реальная или виртуальная — не так уж и важно. Скорее всего, вы захотите выбрать одного участника игры, который бы вёл записи. Если это будут делать все игроки разом, вскоре на карте будут царить хаос и неразбериха.

Когда вы делаете записи только для себя — например, во время лекции — то обычно знаете, какая информация вам потребуется в будущем, а что вы запомните и так. Но в случае карты расследования вам нужно создать наглядную схему, которая поможет остальным игрокам сосредоточиться на собранных сведениях и продумать план действий. Поэтому стоит разделить пространство доски на несколько ключевых блоков.

Ключевой вопрос

Игроки смотрят на мир глазами своих персонажей — и это вносит искажение в восприятие загадки, с которой они столкнулись. Из-за этого легко забыть о том, на чём должны сфокусироваться герои.

² Этот фрагмент написан по мотивам статьи Робина Лойза Organizing Your GUMSHOE Whiteboard.

Порой просто необходимо напоминать себе о том, какого чёрта вокруг происходит. Один из способов сделать это — написать в заголовке карты ключевой вопрос, ответ на который вы пытаетесь отыскать. Так вы никогда не забудете, ради чего собственно затеяли возню с расследованием. Кроме того, сам этап согласования вопроса может оказаться весьма полезным.

У каждого сценария будет свой ключевой вопрос. Примеры:

- Кто убил Элизабет?
- Кто или что скрывается на дне шахты?
- Кто отправляет наёмников, чтобы убить нас?
- Кто убил этого мутанта-мстителя?

В некоторых играх ключевой вопрос будет меняться по мере того, как игроки больше узнают о расследовании.

Добравшись до дна шахты, вы обнаружили инопланетный артефакт, который стал причиной аномалии. Вы получили желаемый ответ, но настоящий вопрос в том, кто поместил артефакт сюда и зачем кому-то потребовалось вызвать природную катастрофу?

Зацепки в расследовании

Часто игроки бессознательно игнорируют пути расследования, которыми они могут последовать, но бояться это сделать. Один из способов борьбы с подобным поведением — постоянно напоминать о зацепках в расследовании, которые сыщики встречали раньше.

- допросить Магси Игана,
- узнать, что случилось с фермерами,
- проверить колодец,
- узнать о судьбе профессора

Если перед вами висит такой список, рано или поздно вы всё-таки решитесь допросить Магси. Если список зацепок пуст, этому возможны два объяснения:

1. Вы использовали все возможности для расследования и получили все необходимые улики. Самое время сложить разрозненные факты воедино и попытаться ответить на главный вопрос.
2. Вы упустили важный фрагмент информации в одной из предыдущих сцен. Вам нужно либо вспомнить о том, что именно там произошло, либо вернуться по собственным следам и восполнить пробел в знаниях.

Схемы и диаграммы

Прочие области на вашей карте зависят от характера расследования, которое ведут герои.

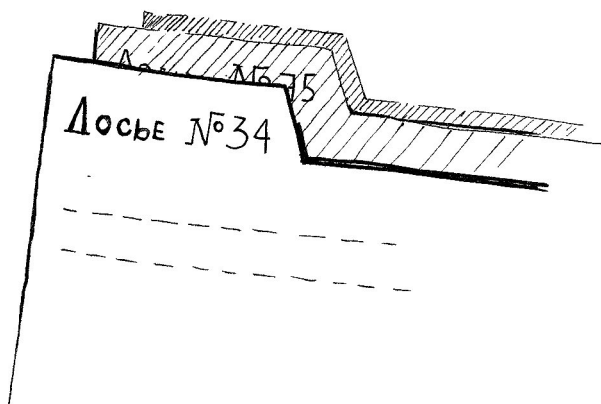
В центре внимания большинства детективных сценариев — строго очерченный круг персонажей ведущего. В этом случае для расследования окажется полезной сводка ключевых персонажей, фактов их предыстории и диаграмма отношений между ними. Такая схема поможет установить связи между ними и раскрыть ужасную правду, которую они пытаются скрыть от героев.

Порой в роли антагониста в расследовании выступает целая организация, а цель детективов — определить, кто есть кто в её структуре. Будь то ячейка эзотерристов или вампирская конспирамида из «Ночных хищников», вам пригодится иерархическая схема организации.

Такая диаграмма поможет не только разобраться в том, что происходит, но и понять, кто должен стать вашей целью, когда решитесь нанести ответный удар.

Если ваша история — классическое расследование убийства, то область схем и диаграмм на карте займёт таблица подозреваемых с колонками для записи мотивов, алиби и улик, связанных с каждым подозреваемым.

Если вы играете в хоррор, в котором главная цель героев — выжить, вам пригодится список предметов и сведений, необходимых сыщикам, чтобы выбраться из ситуации живыми. Как только игроки находят очередной предмет или фрагмент головоломки, вычекните его из списка.



Каждый список — это список задач

Как правило, в детективных сюжетах герои стремятся узнать о том, что случилось в прошлом. Однако карта расследования создаётся, чтобы помочь спланировать действия героев в будущем. Любой фрагмент информации на вашей карте — будь то ключевой вопрос, новая зацепка или диаграмма отношений — создан, чтобы собрать сведения, которыми обладают детективы и подтолкнуть их к конкретным действиям.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ: ПОЧЕМУ ОДНОЙ ЛИШЬ ЗАГАДКИ НЕДОСТАТОЧНО

Детектив — богатый и разнообразный жанр, который способен подарить вам немало захватывающих игр. Однако многие считают, что вся суть детектива сводится к логической загадке. Сумеют ли сыщики распутать хитроумный план злодея? Догадаются ли о значении скрытой подсказки? Правильно ли интерпретируют разрозненные улики, найденные на месте преступления? Всё это, разумеется, важные составляющие детектива, но если бы весь жанр сводился лишь к этому, он бы вымер ещё в 40-х годах XX века, когда читателям окончательно приелись убийства в запертой комнате.

Конечно, и сейчас пишутся детективы в подобном стиле — в английском языке их называют *gimmick stories* — но это скорее исключение из правил. Сам жанр завоевал популярность совсем по другим причинам. Детектив по своей природе требует от героев поиска информации и внимания к деталям. Это превращает жанр в потрясающий по своим возможностям инструмент для исследования вымышленного мира и психологии его обитателей.

Хотя само расследование может быть увлекательным, главное то, что скрывается за ним. Это в равной степени касается книг, фильмов и игр. Когда история заканчивается, игроки вспоминают вовсе не то, как здорово было гадать, кто же на самом деле окажется убийцей или как они сломали очередной хитрый шифр. Игроки будут вспоминать не это, а персонажей, их мотивы, драму отношений между ними и выборы, которые совершили их герои — вот, что имеет значение.

Я редко обращаюсь к цитатам, но мне чрезвычайно нравится фрагмент из письма Раймонда Чандлера:

Меня не волновало, что тайна в какой-то момент перестанет быть тайной. Меня интересовали характеры, меня интересовал странный порочный мир, в котором мы живем, и почему всякий человек, который пытается сохранить честность, в конце концов выглядит сентиментальным или глупым.

Раймонд Чандлер прославился не как знаток человеческих душ, а как мастер круто сваренного детектива — историй про парней, который бьют в челюсть чаще, чем чистят зубы. Тем не менее, он отлично знал, что на самом деле цепляет его читателей.

Может показаться, что такая вещь, как драма, вполне универсальна и не является определяющей чертой детектива. Это действительно так. Но ни один другой жанр не даёт ведущему и игрокам такой арсенал инструментов для её раскрытия. Расследование заставляет героев искать ответы, при-

сматриваться к деталям и вникать в мотивы и предысторию персонажей. Чтобы раскрыть дело, героям придётся проникнуться их драмой и буквально пережить её.

Поэтому когда вы берётесь за разработку детективного сценария для будущей игры, начинайте не с хитроумных ужимок злодея, а с мотивов, эмоций, страстей и характеров персонажей. Эти вещи фундаментальны и почти не зависят от выбранного игрового мира, но именно они позволят сделать вашу историю живой и достоверной.

